KAIDO
峠の伝説
OFFICIAL GUIDE BOOK
KAIDO ー峠の伝説ー 公式ガイドブック
全国走覇
北海道から九州まで、全国の猛者と勝負せよ!!
KAIDO
峠の伝説
公式ガイドブック
大丈夫。
だい じょう ぶ
ファミ通の攻略本だよ。
HKS
SUPER OIL
ADVAN

KAIDO
峠の伝説
OFFICIAL GUIDE BOOK
KAIDO ー峠の伝説ー 公式ガイドブック
Genki Racing Project
ファミ通
責任編集
Powered by FAMITSU

KAIDO
峠の伝説
OFFICIAL GUIDE BOOK

KAIDO
峠の伝説
OFFICIAL GUIDE BOOK

KAIDO 峠の伝説 OFFICIAL GUIDE BOOK
CONTENTS

第1章 ゲームシステム

BATTLE SYSTEM
バトルシステム

【SPバトル】 SP BATTLE
BATTLE SYSTEM

ドライバーの精神力をSP(スピリットポイント)として表わし、画面上部に表示されたSPゲージの残量でバトルの勝敗を決定するシステムがSPバトルだ。SPは相手に先行されることでだんだん減っていき、相手よりさきにゲージ残量がゼロになるとそのバトルは負けとなる。相手との車間が開くほどSPが減るスピードも速く、クルマを壁やライバルにヒットさせてしまうことでも減少する。この場合、ヒット時の速度が速いほどSPの減少量も大きいので、ラフなドライブには注意したい。またゴール地点まで双方のSPがゼロにならない場合は、SP残量の大小にかかわらず、さきにゴールした者の勝利となる。

SPバトルは相手の前に出ることが絶対条件。コーナー手前などで強引に突っ込んで勝負せよ。

【CAバトル】 CA BATTLE
BATTLE SYSTEM

コース上に設置されたCA(コーナーリング・アーティスト)判定区間でドリフトを行ない、ドリフト時の進入速度、角度、ドリフト時間などから算出されるCAポイントの合計値を相手と競うバトルシステム。判定区間内で壁にヒットしてしまうとその時点で計測が終了し、ポイントはゼロとなってしまう。また、ライバルとのバトルの場合は、決められた時間内にゴールする必要がある。

ライバルはゴースト表示となるので理想のラインで走れる。

壁に激突するとすべてが台無し。慎重にマシンを操ろう。

【TAバトル】 TA BATTLE
BATTLE SYSTEM

ライバルの走行タイムより速いタイムでのゴールを目指すのがTA(タイムアタック)バトルだ。SPやCAバトルと比べれば単純明快なシステムで、ライバルもゴースト表示となり、ひたすら理想のライン、理想の走りを追求できる。壁ヒットに対するペナルティーもないので、思い切りのいい走りでライバルを超える最速の走りを実現したい。また、CA、TAともにライバルのゴースト表示をオフにすることも可能。

TAバトルでもライバルはゴースト表示。勝敗は歴然だ。

壁に激突してもかまわないので、多少無茶な走りでもいい。

【FLバトル】

BATTLE SYSTEM

FL BATTLE

プレイヤーがライバルから先行した状態でスタートするのがFL(ファースト・アンド・ラスト)バトルだ。スタート後ライバルに200m以上の差をつけるか、ライバルよりさきにゴールするのが勝利条件となる。バトル中ライバルに追い抜かれても問題はないが、100m以上先行されるか、さきにゴールされると負けとなる。FLバトルはとにかく抜かせない走りをするのがキモだ。

主観視点ならバックミラーでライバルの位置を確認できる。

先行スタートなので、容赦なくライバルをブロックしよう。

【LFバトル】

BATTLE SYSTEM

LF BATTLE

FLバトルとは逆に、ライバルがプレイヤーに先行してスタートするLF(ラスト・アンド・ファースト)バトル。先行するライバルを追い抜き、100m以上の差をつけるか、さきにゴールしてしまえば勝利だ。バトル中にライバルに追いつけず150m以上先行されるか、さきにゴールされてしまうと負けとなる。100m先行すれば勝てるので、FLバトルよりは勝ちやすいといえるだろう。

ライバルを追い抜くためには多少ラフに攻めてもかまわない。

加速力を重視したセッティングで挑むのもひとつの手だ。

【TACバトル】

BATTLE SYSTEM

TAC BATTLE

TAバトルと同じく、規定時間内のゴールを目指すバトルだが、そこにSPゲージが追加され、壁接触にも注意しなければならなくなったのがTAC(タイム・アタック・コリジョン)バトルだ。TACバトルにライバルは登場せず、ここでのSPゲージはマシンのダメージメーターとして使われる。SPゲージがゼロにならないような走りで、規定時間内ゴールを目指すのがTACバトルというわけだ。

SPゲージは衝突の度合によって減り方も変わってくる。

壁に当たらない丁寧な走りをすれば、自然とクリアできる。

【CATバトル】

BATTLE SYSTEM

CAT BATTLE

CAT(コーナーリング・アーティスト・ターゲット)バトルは、基本的にその内容はCAバトルと変わらない。しかし、登場するすべてのCA判定区間にはクリアポイントが設定されており、ひとつでもクリアポイントに到達しない走りをした区間があると、その時点でバトル終了となるシビアなモードだ。つまり壁ヒットなどをした瞬間に終了となるため、一度のミスも許されないバトル形式なのだ。

1回でも失敗するとその時点で終わる。かなりシビアだ。

CA区間をしっかりと把握しておくことも大事になってくる。

GAME MODE
ゲームモード

【コンクエスト】 CONQUEST
GAME MODE

日本全国の峠を転戦して走りを磨き、走り屋世界の頂点に立つことを目指す本作のメインモード。昼と夜のふたつのフェイズで構成されており、昼フェイズではレーサーとしてカテゴリーレースに参戦してマシンのチューン資金を稼ぎ、夜フェイズでは峠に集うライバルたちを相手にバトルを行なっていく。新たな峠ステージの出現条件は、夜フェイズに登場するライバルを倒していくこと。つまり昼フェイズはあくまで資金を稼いでマシンをチューンアップするためのもので、コンクエストのゲーム進行そのものは夜フェイズでライバルを倒すことで進んでいく。またショートコースは、昼フェイズの天候が晴れのときしか出現しないので、ショートコースにしか登場しないライバルとは昼フェイズでバトルすることになる。コンクエストを進めるには、昼、夜の両方のフェイズをバランスよくプレイしていくことが重要になってくるわけだ。

昼フェイズは資金稼ぎパート。上位に入賞するほど獲得賞金も高額になる。

夜フェイズではひたすらライバルとバトル。峠最速の存在を目指そう。

【レコードチャレンジ】 RECORD CHALLENGE
GAME MODE

ライバルなしの単走で、TAアタック、CAアタック、ジムカーナアタックの3種類の走りを行ない、記録の限界にチャレンジするモード。ゴーストの有無、天候、走行ルートなどを事細かく設定して走ることが可能だ。このレコードチャレンジにはこのモードのみで必要となる、RP(レコードポイント)が存在する。RPは各アタックを走ることで入手でき、一定値をためると、引き替えに新規コースや新規車種をレコードチャレンジ内で使用できるようになる。つまりレコードチャレンジはコンクエストの進行状況とは相関関係になく、車種、コースに関する新規要素はすべてRPと引き替えに入手しなくてはならないのだ。しかしRPは右表のコマンドをすばやく入力することで、いきなり999ポイント獲得できる。すぐにネットランキングに参加したい人などは、これを利用するといいだろう。

●RPを999ポイントにするコマンド

レコードチャレンジモードのメインメニュー画面で L1、L2、R1、R2を押しながら、方向キーを↓、←、↑、→と押す

各アタック後に表示されるパスワードは、ネットランキングに使用する。

【レコードツアー】 RECORD TOUR

GAME MODE

ロングコースの峠を順番に転戦していく、ツアー形式のモード。各コースの着順ごとに規定ポイントを入手でき、全11コースを走り終わったあとの合計獲得ポイントを競う。ここで使用するマシンは性能別に4つのクラスに分けられており、その中から1台をチョイスする。レコードツアーはラリーを非常に意識した内容になっており、マシンのクラス分けはラリーに出場してもおかしくない車種が中心に選ばれている。またどのコースにも必ず工事区間(未舗装)が設けられており、走りに関してもラリー的な要素が求められる。レース自体はTAアタックを踏襲した内容で、壁に衝突するとペナルティタイムが加算されるシステム。つまり舗装路面から急にクルマの挙動が変化する、グラベル路面でのマシンコントロールが重要といえるだろう。

低排気量車からラリーイベントの参戦車輌まで、マシンは4クラスに分かれる。

どのコースにも必ずグラベル路面が出現するので、セッティングが難しい。

【ヴァーサスモード】 VS MODE

GAME MODE

画面を上下に2分割し、プレイヤー同士でバトルすることが可能なモード。ノーマルカー以外に、CONQUESTで作成したマシンも使用可能なので、友だちとメモリーカードを持ち寄ってバトルするのもいいだろう。バトル方法は3種類用意されている。なお、画面レイアウトの都合上、プレイ視点は主観視点のみに固定されている。

SPEED KING

さきにゴールしたほうが勝ち。競り合いが熱いバトルだけに、同一車種で対戦すると楽しいはず。

SP KING

SPバトルで勝負を決めるバトル。生身の人間相手に行なうため、より緊張感のある対戦となる。

CA KING

CAポイントの合計値を相手と競うバトル。ライバル車には当たり判定があるので邪魔することも可能。

【リプレイシアター】

GAME MODE

CONQUESTと、レコードチャレンジの"TA ATTACK"と"CA ATTACK"でセーブした走りのリプレイを閲覧できるモード。各リプレイデータには、走りの映像だけではなく記録した日時と容量、使用車種やコースの名前、天候、時間帯などもいっしょに記録される。CONQUESTの熱いバトルやレコードチャレンジでの好記録、カッコいいドリフトなどはぜひとも保存しておこう。

レコードチャレンジで好記録を出した場合など、人に自慢する意味でも保存したい。

CONQUEST GUIDE
コンクエストガイド

【昼フェイズ】 DAYTIME PHASE
CONQUEST GUIDE

昼フェイズではおもな目的に、資金稼ぎとマシンのチューンアップを行なう。資金のおもな調達源となるのはカテゴリーレースでの上位入賞と、スポンサーとの契約金。カテゴリーレースにはレベルが設定されており、プレイヤーはそのレベルを満たしていないと参戦できない。レベルはレースに勝つと入手できる"C-EXP"をためるとアップする。

資金稼ぎと同時に、C-EXP獲得のためにもカテゴリーレースでの上位入賞は必須だ。

CATEGORY RACE ■カテゴリーレース

■ノーマルレース
TAカップ、CAカップ、TACカップの3つがある。カテゴリーレースのほとんどがこのノーマルレースに属し、順位によってそれに応じた賞金とC-EXPを入手できる。昼フェイズでいちばん挑戦することになるレースだろう。

C-EXPを入手してカテゴリーレベルを上げないと、ゲーム進行が滞る。

■ジムカーナ
パイロンの置かれたフラットなコースで、指示どおりのルートを走るレース。TAアタックとCAアタックの2種類があり、ここでは賞金のみ入手できる。C-EXPとは無関係に最初から全レベルに挑戦することが可能。

ジムカーナは各峠共通レイアウトの全10コース。詳細はP82～83にて紹介。

■アドバンスレース
レースに参戦することのできるマシンに規定が設けられた限定レース。規定に合致しないマシンでは、参戦することができない。順位に応じた賞金とC-EXP。そして1位になるとプライズを入手することができる。

プライズはコレクションアイテムだが、ライバルの出現条件にも関係する。

■マスターレース
コース、搭乗車種、天候、日付など、特定の条件が揃ったときのみ開催されるやや特殊なレース。しかし特殊なだけに獲得賞金は多く、優勝特典としてレアなパーツやスペシャルカーまでもが手に入る。

開催される条件はかなり複雑。P108のデータをもとに、狙い打ちで参戦しよう。

TIE-UP SPONSOR タイアップスポンサー

スポンサーテストに合格すると、定期的に振り込まれる契約金を入手できる。スポンサーは全部で40社あるが、同時に契約できるのは16社まで。また条件を満たすことで出現するワンダリングスポンサー(詳細はP188)もある。

契約中のスポンサーのステッカーを貼って優勝すると、報奨金が手に入る。

SHORT COURSE ショートコース

ショートコースは昼フェイズの晴れた日にしか出現しない。ショートコースのパーキングには夜フェイズと同じようにライバルがいるので、コンクエストを進めるためにはバトルを挑みに行かなければならない。また、カテゴリーレースが用意されていないのも特徴的だ。

コース全長が短いので、SPバトルはすばやくカタをつけないと苦労するはず。

【夜フェイズ】 NIGHTTIME PHASE

CONQUEST GUIDE

夜フェイズでは、ひたすらライバルとのバトルを行なう。夜の峠のパーキングにはライバルたちがたむろしているので、自分の実力に見合った相手とバトルしていこう。1日に出現するライバルの数は決まっているため、パーキングにいるライバルをすべて倒したらほかの峠へ移動するか、つぎの日の昼フェイズに移行して時間を進めること。

バトルまえにライバルの情報をチェックし、相手のスペックを確認しておくといい。

CONSTRUCTION AREA 工事区間

夜フェイズでのバトルはオフィシャルのレースではないため、コースの一部が工事中になっていることがある。この工事区間はランダムで決定し、区間内は未舗装のグラベル路面になっている。グラベル路面ではマシンが滑りやすくなるため、ドライビングには細心の注意が必要だ。

グラベル路面は滑りやすいだけでなく、バンピーで跳ねやすい厄介な場所。

MYSTERIOUS SHOP ミステリアスショップ

夜フェイズに出現するショップは、昼フェイズのショップとは違い"ミステリアスショップ"という名で変わった物を売っている。その売り物はDOLL(テルテル坊主)のみで、意図的に天候変化を行なえるアイテムだ。

WEATHER DOLL価格表

DOLL名	効果	価格
FINE DOLL	天候を晴れにする	10,000,000cp
CLOUDY DOLL	天候を曇りにする	8,000,000cp
RAINY DOLL	天候を雨(雪)にする	5,500,000cp
STOMY DOLL	天候を嵐(吹雪)にする	3,000,000cp

【コンクエストモードの流れ】

CONQUEST MODE

CONQUEST GUIDE

コンクエストモードは11のロングコースと8のショートコースを下表のような全5ステージに振り分けて構成されており、各ステージではロングコースのいずれかをクリアする(スラッシャーを倒す)と、つぎのステージが出現する。ショートコースは、特定のライバルを倒すことで出現するようになる。阿蘇もしくは蔵王をクリアするとそこで1度エンディングとなるが、その後ファイナルステージとして北海道が出現。ここでエモーショナルキングを倒すと2度目のエンディングを迎える。そこからさらに全コースをクリアすることで、最終ボスのグランドゼロが登場する。

ステージ進行フロー

STAGE1	→	STAGE2	→	STAGE3	→	STAGE4	→	FINAL STAGE
箱根		榛名		表六甲		蔵王		北海道
広島		赤城		志賀草津		阿蘇		霧ヶ峰
箱根七曲		裏六甲		日光		雪の大谷		大垂水
		碓氷峠		八方ヶ原				
		妙義山		横浜				

■ ショートコース

各コース出現・クリア条件 ※Fはファンの人数、Pはプライズの獲得数。

STAGE	コース	サイズ	出現条件	クリア条件
1	箱根	ロング	特別な条件はなし	ライバル012を倒す
	広島	ロング	特別な条件はなし	ライバル031を倒す
	箱根七曲	ショート	ライバル006か027を倒す(F30人以上)	ライバル049を倒す
2	榛名	ロング	箱根か広島のスラッシャーを倒す	ライバル066を倒す
	赤城	ロング	箱根か広島のスラッシャーを倒す	ライバル090を倒す
	裏六甲	ロング	箱根か広島のスラッシャーを倒す	ライバル115を倒す
	碓氷峠	ショート	ライバル072〜074を倒す(P3個以上)	ライバル134を倒す
	妙義山	ショート	ライバル092、093を倒す(P6個以上)	ライバル144を倒す
3	表六甲	ロング	榛名か赤城か裏六甲のスラッシャーを倒す	ライバル163を倒す
	志賀草津	ロング	榛名か赤城か裏六甲のスラッシャーを倒す	ライバル193を倒す
	日光	ロング	榛名か赤城か裏六甲のスラッシャーを倒す	ライバル223を倒す
	八方ヶ原	ショート	ライバル239を倒したあと、ライバル240から来るメールに応える	ライバル239を倒す
	横浜	ショート	ライバル230、231を倒したあと、ライバル235から来るメールに応える	ライバル248、249を倒す
4	蔵王	ロング	表六甲か志賀草津か日光のスラッシャーを倒す	ライバル265を倒す
	阿蘇	ロング	表六甲か志賀草津か日光のスラッシャーを倒す	ライバル290を倒す
	雪の大谷	ショート	ライバル294〜297を倒したあと、ライバル333から来るメールに応える(P15個以上)	ライバル340を倒す
5	北海道	ロング	アブソルートエンペラーかミラクレスサミットを倒す	ライバル324を倒す
	霧ヶ峰	ショート	ライバル285を倒したあと、ライバル325から来るメールに応える(F800人、P25個以上)	ライバル332を倒す
	大垂水	ショート	ライバル290を倒したあと、341から来るメールに応える(F880人、P30個以上)	ライバル349を倒す

【アカウント名の秘密】 ACCOUNT NAME

CONQUEST GUIDE

コンクエストモード開始時に所持しているCP(キャッシュ・ポイント)は、じつは最初に入力するアカウント名によって決定される。下表のように、1文字目が百万の位、2文字目が十万の位、3文字目が万の位となる。たとえばアカウントが"GTR"だった場合、所持金額は177万CP、"RSR"だと287万CP、といった具合になるわけだ。

アカウント文字と獲得CP

入力文字	百万の位	十万の位	万の位
A	1	7	0
B	2	8	1
C	1	9	2
D	2	8	3
E	1	7	4
F	2	8	5
G	1	9	6
H	2	8	7
I	1	7	8
J	2	8	9
K	1	9	0
L	2	8	1
M	1	7	2

入力文字	百万の位	十万の位	万の位
N	2	8	3
O	1	9	4
P	2	7	5
Q	1	8	6
R	2	9	7
S	1	8	8
T	2	7	9
U	1	8	0
V	2	9	1
W	1	8	2
X	2	7	3
Y	1	8	4
Z	2	9	5

入力文字	百万の位	十万の位	万の位
a	1	8	6
b	2	7	7
c	1	8	8
d	2	9	9
e	1	7	0
f	2	8	1
g	1	9	2
h	2	8	3
i	1	7	4
j	2	8	5
k	1	9	6
l	2	8	7
m	1	7	8

入力文字	百万の位	十万の位	万の位
n	2	8	9
o	1	9	0
p	2	8	1
q	1	7	2
r	2	8	3
s	1	9	4
t	2	7	5
u	1	8	6
v	2	9	7
w	1	8	8
x	2	7	9
y	1	8	0
z	2	9	1

入力文字	百万の位	十万の位	万の位
1	1	8	2
2	2	7	3
3	1	8	4
4	2	9	5
5	1	8	6
6	2	7	7
7	1	8	8
8	2	9	9
9	1	7	0
0	2	8	1
-	1	9	2
[illegible]	2	[illegible]	[illegible]
空白	1	9	4

【コネクションネット】 CONNECTION NET

CONQUEST GUIDE

ガレージ内にあるネットでは、新規に追加されたコースや車種の情報がわかる"インフォメーション"、峠のさまざまな情報が書かれる"BBS"、そしてプレイヤーに直接届く"メール"を閲覧できる。また、各コースのボス格であるスラッシャーと対戦するには、スラッシャーのBBSの書き込みに対して返事をしなくてはならないシステムになっている。さらにBBSには、ライバルの登場条件やちょっとしたお得な攻略要素など、ゲーム進行に役立つ情報が書いてあることも多い。手間を惜しまずマメにネットをチェックしたほうが、結果的にスムーズにゲームが進行していくはずだ。

●ファンの増減

プレイヤーにはファンがついており、走りの出来によってその数は増減する。増減の内容は下と右の表のとおりで、獲得ファン数はライバルやコースの出現条件に関係する。

レース	1位	2位以下
ノーマルレース	+1	−1
アドバンスレース	+5	−5
マスターレース	+10	−10
スポンサーテスト	+15	−3

レース	合格	失格
スポンサーテスト	+15	−3

ライバルタイプ	勝利	敗北
RIVAL	+1	−2
TEAM	+1	−2
TEAM LEADER	+2	−4
HI GAMBLER	+3	−6
SUPPORTER	+20	−5
MEDALIST	+5	−6
TRICKER	+3	−6
SLASHER	+2	−10
THIRTEEN DEVILS	+10	−10
KINGDOM TWELVE	+15	−15
MIRACLES SUMMIT	+30	−100
ABSOLUTE EMPEROR	+30	−100
EMOTIONAL KING	+30	−100
TWENTY MASTER	+10	−25
MASTER LORD	+40	−50

【ライバル】 RIVALS

CONQUEST GUIDE

コンクエストモードでは、総数にして357名のライバルが登場するが、こうしたライバルたちはさらに16種類のタイプに分かれており、それぞれ異なる特性を持っている。今作では前作になかったタイプのライバルが多く登場するのも特徴だ。ファンの増減にダイレクトに関わる"サポーター"や、ストーリーに関わるチームライバルとして"サーティーンデビルズ"、"キングダムトゥエルブ"が追加された。さらにボス格では"アブソルートエンペラー"、"ミラクレスサミット"が追加され、ストーリーを盛り上げてくれる。また前作にも登場した謎のライバル"マスター"は、今作では"トゥエンティーマスター"となり、マスターのボス格である"マスターロード"が新たに追加された。

ライバルの種類

RIVAL

このコンクエストモードに登場するもっとも一般的なライバルで、人数としてもいちばん多く登場している。特殊な出現条件などはなく、バトルの掛け金も妥当な金額で勝負できる。

TEAM LEADER

チームのリーダー。チームバトル時、必要数のチームライバルを倒すことで出現する。チームバトルはこのチームリーダーを倒さないと勝利したことにならないのでなかなかシビアだ。

SUPPORTER

基本的な部分はノーマルなライバルと変わらないが、勝敗の結果によってファンの増減に影響を及ぼすライバル。サポーターに勝てばファンは激増するが、負けると一気に激減する。

MEDALIST

トリッカーと同じように出現条件が設定されており、掛け金も高め。そしてメダリストは倒すことでプライズをもらえる。プライズをコンプリートするには、全員を倒さなければならない。

THIRTEEN DEVILS

その名のとおり、13人の走り屋で構成された走りのレベルが高いライバル。13人それぞれはトリッカーのように独立した存在であり、チームライバルではない。元首都高の走り屋。

MIRACLES SUMMIT

基本的にはスラッシャー的な存在だが、倒すことで最初のエンディングを迎える関西ステージのボス。ボス格なので相当速いことに加え、LFバトルで勝負するのでなかなか手強い。

EMOTIONAL KING

ファイナルステージとなる北海道で待ち受けるボス。行方不明の存在とされていたが、最後にようやく登場する。伝説のボスだけに掛け金はケタ外れに高額で、走りも異常に速い。

TWENTY MASTER

ミラクレスサミットかアブソルートエンペラーを倒し、最初のエンディングを観たあとからランダムで各コースに配置される。トリッカーと同様、出現条件が設定されている。

TEAM

複数名で集まりチームを構成している。基本的な部分はノーマルのライバルと変化はない。チームバトルとなった場合は、チームライバルを複数倒してリーダーまでたどり着く必要がある。

HI GAMBLER

基本的な部分はノーマルライバルと変わらないが、非常に高額な掛け金を要求してくるライバル。勝てば高額のCPが手に入るが、負けると損害は大きい。必ず勝てる場合に挑もう。

TRICKER

日付や天候など、出現条件が設定された特殊な存在のライバル。掛け金はかなり高額で、パーツを賭けてのバトルを行なうことも多い。出現条件に関してはP142からのデータを参考に。

SLASHER

各コースに存在するボス。そのコースをほぼ制圧することで刺激され、BBSに挑戦の書き込みをしてくる。この書き込みに返事をすると夜のパーキングに現われるという寸法だ。

KINGDOM TWELVE

サーティーンデビルズと同様の存在で、こちらは12人で構成された走りのスペシャル集団。掛け金はもちろん高額で、パーツを賭けてのバトルを行なうことが多い。かなりの強敵だ。

ABSOLUTE EMPEROR

ミラクレスサミットと対を成すような存在で、こちらもスラッシャー的存在のボス。関東ステージのボスで、倒すと関西とは別バージョンのエンディングに到達する。もちろん強敵。

GROUND ZERO

エモーショナルキングを倒し、ロング、ショートすべてのコースをクリアすることで出現する究極の存在。「ゼロ」の名にふさわしく、最初のステージである箱根に戻ってバトルを行なう。

MASTER LORD

トゥエンティマスターを20人倒すと出現する、マスターのボス。登場するコースはランダムで決定され、昼夜に関係なく出現。行なうバトル方式は、必ずギャンブリングバトルとなる。

【ライバル・コンパニオン】 RIVAL COMPANION

CONQUEST GUIDE

各ライバルとバトルを行ないプレイヤーが勝利すると、敗北したライバルが仲間になる可能性がある。仲間になったライバルは"ライバル・コンパニオン"と呼ばれ、そのライバルのマシンに乗り換えることができるようになる。バトル勝利後、相手が"ライバル・コンパニオン"になるかどうかは、下表の確率でゲーム中に抽選が行なわれ決定する。プレイヤーのマシンの馬力がライバルより勝っているときのほうが仲間になる確率は高く、その逆の場合だと仲間になる確率はかなり低くなる。"ライバル・コンパニオン"の抽選は、トゥエンティマスターとマスターロード以外のライバル、すべてに対して行なわれるので、可能性は低いが、グランドゼロが仲間になることもありうるわけだ。

プレイヤーのマシンの出力がライバルより低い場合

ライバル属性	コンパニオン成功率
RIVAL	1/40
TEAM	1/40
TEAM LEADER	1/45
HI GAMBLER	1/55
SUPPORTER	1/50
MEDALIST	1/70
TRICKER	1/100
SLASHER	1/255
THIRTEEN DEVILS	1/300
KINGDOM TWELVE	1/300
MIRACLES SUMMIT	1/400
ABSOLUTE EMPEROR	1/400
EMOTIONAL KING	1/1000
GROUND ZERO	1/1000
TWENTY MASTER	-
MASTER LORD	-

プレイヤーのマシンの出力がライバルより高いか同じ場合

ライバル属性	コンパニオン成功率
RIVAL	1/10
TEAM	1/15
TEAM LEADER	1/20
HI GAMBLER	1/16
SUPPORTER	1/20
MEDALIST	1/16
TRICKER	1/20
SLASHER	1/35
THIRTEEN DEVILS	1/50
KINGDOM TWELVE	1/75
MIRACLES SUMMIT	1/100
ABSOLUTE EMPEROR	1/100
EMOTIONAL KING	1/120
GROUND ZERO	1/225
TWENTY MASTER	-
MASTER LORD	-

【真ライバル】 TRUE RIVAL

CONQUEST GUIDE

ライバルの中には、パーキングで出会うようなライバル以外に、プレイヤーとともにコンクエストモードの世界で切磋琢磨していく"真ライバル"が存在する。真ライバルは、プレイヤーの動向に合わせてメールを送ってきたりマシンを乗り換えたり、そしてときにはバトルを挑んできたりもする。この真ライバルは初期状態で3人の候補が設定されており、ステージ1クリア時の勝率によってそのうちの1名に決定され、登場する。真ライバルはステージ1クリア後、カテゴリレースで1位を獲るか夜フェイズでライバルを倒すと、最初のコンタクトを取ってくるはずだ。

真ライバルA
閃光の獅子／大東武蔵
ステージ1クリア時の勝率が100%

真ライバルB
コンクリートライズ／境秀之
ステージ1クリア時の勝率が80〜99%

真ライバルC
GOGOマンゴー／三枝美紀
ステージ1クリア時の勝率が79%以下

ステージ1クリア後に、左表のなかから誰かひとりが真ライバルに選ばれる。

【通り名】 NICKNAME

CONQUEST GUIDE

プレイヤーの通り名は、走りのスタイルやゲームの進行状況によって決定する。通り名は通り名Aと通り名Bが組み合わされたもので、通り名A、Bは後述する各表に定められた内容で変化する。通り名は7日経過するごとに新たに変化し、そのときの状況に合った通り名がプレイヤーに与えられるわけだ。通り名Aはプレイヤーの攻略スタイルによって変化し、通り名Bはプレイヤーの走行スタイルによって変化する。また通り名には4種類の属性があり、アブノーマル＞スペシャル＞アドバンス＞ノーマルの順で優先順位が高い。つまり7日ごとの通り名変更のタイミングで、アドバンスとアブノーマル両方の通り名に条件が合致した場合、アブノーマルのほうが優先されるわけだ。通り名は直接的なゲームへの影響はないが、どうせならカッコイイ通り名がつく走りを目指したい。

●通り名の決定方法

●通り名の属性

NORMAL
通常の通り名

ADVANCE
優秀な成績を出している場合の通り名

SPECIAL
特殊な条件を満たしている場合の通り名

ABNORMAL
難易度調整（P016）が行なわれた場合の通り名

●通り名Aのカテゴリレベル

レベル	カテゴリ1 SLASHERを倒した人数	カテゴリ2 THIRTEEN DEVILS、KINGDOM TWELVEを倒した人数	カテゴリ3 前日までの1週間での、1日の敗北数の平均	カテゴリ4 前日までの1週間での、カテゴリーレースの1位入賞確率	カテゴリ5 前日までの1週間での、ライバルとのバトルの勝率
4	8人	25人	0～1敗	90%以上	100%
3	5～7人	20～24人	2～3敗	80～89%	90～99%
2	3～4人	15～19人	4～5敗	70～79%	80～89%
1	1～2人	10～14人	6～7敗	60～69%	70～79%
0	0人	9人未満	8敗以上	59%未満	69%未満

●通り名A一覧

合計値	通り名	属性
20	キングオブ	ADVANCE
19	サムライ	ADVANCE
18	トップ	ADVANCE
17	イナズマ	ADVANCE
16	カミカゼ	ADVANCE
15	ハートフル	ADVANCE
14	マスト	ADVANCE
13	リアル	NORMAL
12	衝撃	NORMAL
11	クリスタル	NORMAL
10	ワンダー	NORMAL

合計値	通り名	属性
9	特攻	NORMAL
8	ラスト	NORMAL
7	チキチキ	NORMAL
6	ユニーク	NORMAL
5	キラー	NORMAL
4	ゴーゴー	NORMAL
3	クラッシュ	NORMAL
2	絶叫	NORMAL
1	オノロケ	NORMAL
0	ファット	NORMAL

●通り名Bのカテゴリ数値

	カテゴリ6 バトル回数	カテゴリ7 バトル中の平均速度	カテゴリ8 バトル中の最高速度	カテゴリ9 1区間の平均CAポイント	カテゴリ10 SPバトルでの平均残りSP
4	251戦以上	100km/h以上	230km/h以上	3701pts以上	71％以上
3	151～250戦	80～99km/h	200～229km/h	3501～3700pts	61～70％
2	101～150戦	70～79km/h	180～199km/h	3001～3500pts	41～60％
1	51～100戦	60～69km/h	170～179km/h	2501～3000pts	21～40％
0	50戦以下	59km/h以下	169km/h以下	2500pts以下	20％以下

●通り名B一覧

合計値	通り名	属性
20	ライナー	ADVANCE
19	キング	ADVANCE
18	マスター	ADVANCE
17	スラッシャー	ADVANCE
16	番長	ADVANCE
15	エボルブ	ADVANCE
14	ヘッズ	ADVANCE
13	スタイラー	NORMAL
12	ドライバー	NORMAL
11	スポルト	NORMAL
10	スライダー	NORMAL

合計値	通り名	属性
9	ラウンダー	NORMAL
8	シフター	NORMAL
7	ライド	NORMAL
6	チェリー	NORMAL
5	ベイビー	NORMAL
4	チキン	NORMAL
3	ポーキー	NORMAL
2	ストーカー	NORMAL
1	フーリガン	NORMAL
0	ヤロウ	NORMAL

●SPECIAL属性の通り名

通り名決定の判断条件となる7日間に以下のスペシャル通り名の条件に該当すると、通り名はノーマル、アドバンス属性のものより優先されて、スペシャル通り名となる。またスペシャル通り名該当の各条件にも優先順位があり、重複した場合は優先度の高いものを採用する。通り名AとBの組み合わせは、各3種類ずつの中からランダムで決定される。

優先順位	条件	通り名A 通り名B
1	1週間以内にライバルと14戦以上のバトルをし、1回も壁に接触していない	ウォール、究極、街道 紳士、ハンドラー、魔術師
2	1週間以内にカテゴリーレースに15回以上エントリーし、すべて1位になる	カテゴリー、CP、オフィシャル アラシ、ゲッター、マスター
3	カテゴリーレースかバトル中に出した最高速が250km/h以上	マッハ、アクセル、全開 ダッシュ、パワーオン、スイッチ
4	カテゴリーレースかCAバトルで、1区間での最高CAポイントを12,000pts以上稼ぐ	コーナー、つっこみ、CA アーティスト、チャンプ、ライナー
5	ライバルとのバトル中の平均速度が150km/h以上	疾風、ウィング、全開 キング、クラブマン、バーサーカー
6	1週間以内にライバルと14戦以上のバトルをし、1度もセーブせずに全勝する	ギリギリな、命知らずの、やりこみの 漢、キーマン、ストリーマー
7	1週間以内にスポンサー8社と契約する	スポンサー、成金、成り上がり キラー、主義、一徹
8	1週間以内にカテゴリーレースに30回以上エントリーする	不屈の、限りない、絶対的な CA稼ぎ屋、レース屋、メジャー
9	カテゴリーレースかバトル中に230km/h以上で壁に接触する	帰ってきた、不死身の、死の 走り屋、ドリフター、フェニックス
10	1週間のバトル中に壁への接触を250回以上する	迷惑な、限りない、ため息の 走り屋、坊や、ヒッター

●ABNOMAL属性の通り名

アブノーマル属性の通り名は、ゲーム中に難易度調整（下記参照）が発動した場合にのみつけられる。難易度調整はプレイヤーのゲーム進行があまりにも滞った場合に発動するため、通り名の内容も不名誉なものとなる。一度難易度調整が発動してしまうと、そのステージをクリアするまで継続するので、通り名もそのあいだ変わることはない。

難易度調整の内容	通り名A	通り名B
同じライバルに連続5敗以上した（スラッシャーの場合は10敗以上）	偽りの ミソシル	走り屋 坊や
同じステージ内で10戦したときの勝率が50％以下	青葉の ヤル気ナシな	ハツモノ ガキ

●難易度調整とは？

ライバルにどうしても勝てないという事態に陥ってしまった場合、難易度調整機能が働いてライバルへの勝利条件が易しくなる。難易度調整は同じライバルに5敗以上した場合、同じスラッシャーに10敗以上した場合、1ステージ内でライバルとのバトルの勝率が、10戦行なって2割を切った場合に発動する。難易度調整発動後は、ライバルマシンのスペックやクリア目標値が下がったり、ステージクリア後にもらえるボーナスCPの額が上昇したりして、ゲームを有利に進められるようになる。しかしマイナス面もあり、通り名が不名誉なアブノーマル属性のものになったり、ファンの数が減ったりと、悪い影響も出てきてしまうのだ。できれば難易度調整が発動するまえに、ライバルに勝てるような対策を考えたほうがよいだろう。

●難易度調整の発動条件

1. 同じライバルに5敗以上、もしくは同じスラッシャーに10敗以上する

2. 1ステージ内でのライバルとのバトルの勝率が、10戦を超えた時点で2割を切る

●難易度調整ポイント

調整ポイント	調整内容の詳細
ライバルの弱体化	連敗したライバルに限り、クルマのスペック、クリアタイム、クリアポイントが低下する
掛け金の低下	そのステージをクリアするまで、すべてのライバルの掛け金が1/2になる
ボーナスアップ	ステージクリア時にもらえるクリアボーナスが通常の2.6倍になる
新車登場時期の変化	特定の車種がはやく買えるようになる（詳細はP086からのカーデータを参照）

●プレイヤーに生じるマイナス要素

要素	内容
通り名がABNORMALに	そのステージをクリアするまで、ABNORMAL属性の通り名がついてしまう
FANの数が減る	難易度調整が行なわれた時点でのファンの数が20％減ってしまう
ファンの増える数が変化	どのタイプのライバルを倒しても、ファンがひとりしか増えなくなてしまう

第2章 マシンガイド

DRIVE TRAIN
ドライブトレイン

【FF Front Engine Front Drive】 FF
DRIVE TRAIN

エンジンも駆動輪もフロントに配置するというレイアウトのFF方式。自動車といえば後輪駆動がポピュラーだった時代にそのメカニズムを廃して車室を広く取るために考えられた、大衆車向けの駆動方式だった。つまり本来スポーツカー向けのメカニズムではなく、ほかの駆動方式に比べ旋回性能が劣る面を持つ。FF車のハンドリングは基本的に曲がりにくいアンダーステアだ。しかし技術の熟成とともに、最近ではコンパクトスポーツ車の大半がFF方式を採用するようになり、さらに的確な操作をすることで十分スポーティーな性能を発揮できるようになった。ただし前輪が操舵も駆動も兼ねる性質上、テールスライドを誘発するドリフト状態にするのは難しく、セッティング変更やサイドブレーキの使用などを駆使しないと、自在なドリフト走行は難しいだろう。

スピンせずに安全に速く走れるという点では、FF車は初心者向けでもある。

ドリフトは苦手項目。サイドブレーキを使用して大胆に姿勢を変化させよう。

【FR Front Engine Rear Drive】 FR
DRIVE TRAIN

車体の前方にエンジンを搭載し、後輪を駆動させるのがFR方式のマシンだ。操舵を前輪、駆動を後輪で行なうのでタイヤやシャシーに対するバランスがよく、その結果ハンドリングに優れ、加速性能もよいという面を持つ。それゆえ非常に古典的かつベーシックなスポーツカーの駆動レイアウトとして、多くのクルマに採用されてきた方式だ。FR方式のマシンは操縦特性も比較的素直で、狙いどおりのラインをトレースしやすくドリフトの誘発も容易だ。ハンドリングは基本的にはニュートラルだが、駆動力が強いハイパワーのFR車などはオーバーステア気味の挙動となる。ドリフト走行を中心に考えた場合、後輪のみを駆動するFRはもっとも適した駆動方式といえ、サスペンションやLSDのベストセッティングが決まればかなり自在にドリフト走行を楽しめるマシンとなるだろう。

もっともドリフトがしやすい駆動方式。CAで高ポイントを狙うならFRでいこう。

滑りやすい路面では姿勢制御が難しくなる。状況にあったタイヤを選ぼう。

【MR Mid Engine Rear Drive】

DRIVE TRAIN

MR

運転席より後ろの車体中央付近にエンジンを搭載し、後輪を駆動させるのがMR方式のマシンだ。クルマを構成するパーツの中でいちばんの重量物となるエンジンを車体中央付近に搭載することで、クルマ全体の重量バランスがよくなり、ステアリングにダイレクトに反応するような高い旋回性能を発揮する。そのためMRはレーシングカーや高級スポーツカーなどに採用されることが多い駆動方式だ。また重心が駆動輪のそばにあることでトラクションのかかりもよく、加速性能も比較的優れているのが特徴だ。だが旋回性能がよい反面、やや挙動がクイックでオーバーステア気味な面も持ち、ラフなドライブをするとスピン状態に陥りやすい。後輪駆動車であるためドリフトしやすいが、大胆な姿勢変化は制御が難しい。むしろタイム狙いのグリップ走行が向いているだろう。

クイックなハンドリングはタイトコーナーでその威力を発揮するはずだ。

コーナリングの際はブレーキングによる荷重移動をしっかり行なうこと。

【4WD 4Wheel Drive】

DRIVE TRAIN

4WD

エンジンの搭載位置にかかわらず、4輪すべてを駆動させる4WD方式。本来悪路での走破性を高めるために考案された駆動方式で、おもにジープなどのオフロード車に採用されてきたが、近年ではスポーツカーの駆動方式としてもポピュラーな方式になりつつある。すべての車輪が駆動することで、コーナーでの立ち上がり加速のよさは全駆動方式の中でもずば抜けており、とくにハイパワー車の強大な出力をむだにすることなく路面に伝えられるメリットは大きい。ただしコーナーリング特性はFF方式に似たアンダーステア気味で、コーナーをクイックに曲がっていくためにはそれなりのテクニックやセッティングの変更が必要になってくるだろう。またトラクションのかかりがよいぶん、後輪をスライドさせ続けるような豪快なドリフト状態を維持するのが難しい面もある。

スタート直後の加速のよさは、LFバトルやSPバトルで重宝することになる。

滑りやすい雨や雪の路面やグラベル路面では、4WDにかなう駆動方式はない。

●駆動方式別に見る車種選択基準

CONQUESTを進めていくうえで、基本的にどの駆動方式のマシンを選んだら有利、不利という問題はない。FF車はドリフトがしにくく、CAバトルで多少ポイントが稼ぎにくい面はある。かわりにCAバトル時にはポイントが入りやすくなっているので、大差はつかないようになっている。つまり大まかにくくれば、スピンしにくい走りを望むならFF車や4WD車を、クイックな操作と豪快なドリフトを楽しみたいならFR車やMR車を選択するといいといえるだろう。ただし悪路面でのバトルでは、4WD車に勝るものはない。

CAR DEALER

カーディーラー

【ニュー・カーディーラー】 NEW CAR DEALER

CAR DEALER

ディーラーで買える新車は、コンクエスト開始時から買えるもの、ステージクリア後にディーラーに追加されるもの、特定のライバルを倒すとディーラーに追加されるものの3種ある。その詳しい入手条件はP087からのカーデータに記してあるので参考にしてほしい。ほとんどの新車はステージクリアが販売開始条件になっており、順調にコンクエストを進めていけば、ゲームをクリアするのに不都合のないパワーを持った車種を順次入手していけるだろう。

購入時は駆動方式や最高出力、価格などをいろいろと検討してから買おう。

●クルマが「ヤレる」という概念

本作ではすべてのマシンに"ヤレ"という、クルマの疲労度を表わすパラメーターが採用されている。このヤレのパラメーターはゲーム中に目に見える形では数値化されておらず、マシンのヤレが進むと最高出力、最大トルクなどおもにマシンのパワー面において、パワーの減少という形で影響が出るようになっている。ヤレはマシンの走行距離が進むごとにじんわりと加算されていき、そのほか外壁への接触によっても加算される。つまりヤレとはボディーの耐久度のことでもあり、それゆえ外壁接触時の速度が高いほどヤレに加算される数値も大きくなる。ヤレの数値は右表のような設定に基づき加算され、新車状態のマシンにヤレが1加算されると最高出力を4パーセント、最大トルクを1パーセント損失する。ヤレの進行が少ない状態ではマシンに対する影響も少ないが、ヤレの最大加算値は100であり、ここまでヤレが進むと最高出力は40パーセント、最大トルクは35パーセントも損失することになる。これではマシンは本来持っているパフォーマンスを6割しか発揮できなくなってしまうということになる。ヤレの進行を防ぐには、ラフなドライビングをしないことが最良の方法だ。

ヤレが進行する条件

条件	加算されるヤレのパラメータ
走行距離	10km走行ごとに0.0011
20km/h以下での衝突	0.005
21〜40km/hでの衝突	0.01
41〜60km/hでの衝突	0.018
61〜80km/hでの衝突	0.05
81〜100km/hでの衝突	0.1
101〜120km/hでの衝突	0.15
121〜150km/hでの衝突	0.25
151〜180km/hでの衝突	0.5
180km/h以上での衝突	1

【ユーズド・カーディーラー】 USED CAR DEALER

CAR DEALER

中古車に対する概念も、前作からより複雑化している。まず中古車には、ゲーム中は表示されないが"ノーマル"、"バーゲン"、"レアバーゲン"の3種類がある。この3種は単純に販売価格に差があるだけだが、販売期間がそれぞれ異なる。バーゲン車の販売はランダムで決定するが、レアバーゲン車はあらかじめ設定された特定の日にしか販売されない。またレアバーゲン車の中には、まだNEW CAR DEALERに並んでいない格上のマシンが販売されていることもあり、資金の少ないCONQUEST序盤でマシンを乗り換えたい場合などに、非常に重宝する。次ページにレアバーゲン車の販売カレンダーを掲載したので、プレイの際は参考にしてほしい。また今作の中古車はただ新車より安いマシンというだけではなく、中古感を演出するために最初からパーツが装備されていたり、ヤレが進行していたりもする。ヤレの進行具合はランダムで決定されるのでマシンごとに異なるが、これは画面上で判断することのできない要素だ。ただし、ヤレの程度と車両価格は比例しており、バーゲン車両でもないのにあまりにも価格が安いマシンがあったら、買うのを控えたほうがいいかもしれない。

CONQUEST序盤でレアバーゲンの格上マシンを購入すれば、ライバルとのバトルを大分有利に進められるはずだ。

中古車の種類

ノーマル	相場どおりのノーマルな中古車
バーゲン	相場よりも少し安い中古車
レアバーゲン	特定の日付にのみ販売されるレアなクルマ

スペシャルユーズドカー

中古車の中には、スペシャルユーズドカーというものが設定されている。これはゲーム中に登場する、80年代以前に製造されたいわゆる"旧車"のことを指しており、新車同様ステージクリアなどが入手条件になっている。ユーズドカーディーラーの7番目の枠が、このスペシャルユーズドカーの専用枠だ。スペシャルユーズドカーは、特別にヤレのない新車状態で売られている。

マニア受けする車種がいろいろと、新車状態で買えるのがうれしい。

パーツが装備されている中古車

中古車には最初からパーツが装着されている場合がある。装備されるパーツの種類と数はランダムで決定され、ステージ1クリアまでは1個、ステージ3クリアまでは最大2個、ファイナルステージ以降は最大3個まで装備される。また1/300の確率でパーツがフル装備状態の中古車が登場することもあり、その場合のパーツはその時点でショップで買えるもののなかからランダムで選ばれる。

スペシャルユーズドカーにおいても、パーツ装備は適用される。

【レアバーゲンカレンダー】

CAR DEALER

RARE BARGAIN

まだニューカーディーラーにも並んでいない車種が、中古車として発売されることがある。こうした車種は"レアバーゲン"の中古車と呼ばれ、安い値段で格上のマシンが入手できる絶好のチャンスとなる。レアバーゲン車はほとんどが1ヵ月のうちに1日しか店頭に出ないが、じつはその発売スケジュールは下表のように決められている。

●コンクエストモードスタート時

日付	車種
8日目	TOYOTA TRUENO GT-APEX
9日目	NISSAN SILVIA CLUB k's
12日目	DAIHATSU STORIA X-4
16日目	TOYOTA TRUENO GT-APEX
17日目	HONDA ACCORD EURO R

日付	車種
20日目	TOYOTA TRUENO GT-APEX
21日目	MITSUBISHI FTO GP VER.R
23日目	HONDA ACCORD EURO R
25日目	TOYOTA TRUENO GT-APEX
26日目	MAZDA ROADSTER TURBO

●ステージ1クリア後

日付	車種
9日目	NISSAN SKYLINE 350GT
11日目	HONDA CIVIC SiR II
14日目	NISSAN SKYLINE GTS25t
15,16日目	NISSAN SILVIA K's
18日目	NISSAN SKYLINE GTS25t

日付	車種
21,22日目	NISSAN SILVIA K's
24日目	TOYOTA CELICA GT-FOUR
25日目	MITSUBISHI GALANT VR-4
27日目	HONDA INTEGRA TYPE R

●ステージ2クリア後

日付	車種
3日目	MAZDA RX-8 TYPE S
6日目	PEUGEOT 206 T 16
9日目	NISSAN FAIRLADY Z VERSION ST
12日目	MITSUBISHI GTO TWIN TURBO MR
14日目	Renault 5 TURBO II

日付	車種
17日目	TOYOTA MR-S VM180 ZAGATO
18日目	HONDA NSX TYPE R
23日目	TOYOTA SUPRA RZ
26日目	MAZDA efini RX-7 TYPE RS
28日目	SUBARU IMPREZA WRX STI Ver4

●ステージ3クリアー後

日付	車種
2日目	HONDA NSX TYPE R
4日目	HONDA NSX TYPE R
7日目	MAZDA RX-7 TYPE RS
8日目	MAZDA RX-7 TYPE RS
9日目	MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION 5
12日目	NISSAN SKYLINE GT-R V spec II
14日目	NISSAN SKYLINE GT-R V spec II
16日目	SUBARU IMPREZA WRX STi Ver 5
20日目	NISSAN SKYLINE GT-R V spec
21日目	SUBARU LEGACY
24日目	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 7 GSR
25日目	SUBARU IMPREZA WRX STi Ver 6
26日目	NISSAN SKYLINE GT-R V spec
27日目	SUBARU IMPREZA WRX STI
28日目	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 GSR

●ステージ4クリアー後

日付	車種
2日目	NISSAN SKYLINE GT-R Vspec II
3日目	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 GSR
4日目	AUDI RS4 Avant
5日目	MAZDA RX-7 TYPE RS
6日目	SUBARU IMPREZA WRX STI
7日目	AUDI RS4 Avant
8日目	SUBARU IMPREZA WRX STI
9日目	HONDA NSX TYPE R
10日目	MAZDA RX-7 TYPE RS
10日目	AUDI RS6
12日目	HONDA NSX TYPE R
13日目	SUBARU IMPREZA WRX STI
15日目	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 MR GSR
20日目	NISSAN SKYLINE GT-R V spec II
21日目	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 GSR
21日目	AUDI RS6
23日目	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 MR GSR
24日目	SUBARU IMPREZA WRX STI
25日目	NISSAN SKYLINE GT-R V spec II
26日目	HONDA NSX TYPE R
26日目	SUBARU IMPREZA WRX STI
27日目	MAZDA RX-7 TYPE RS
28日目	AUDI RS6

TUNING PARTS
チューニングパーツ

【チューニングパーツリスト】 TUNING PARTS LIST
TUNING PARTS

カテゴリ	パーツ名	Lv	価格(CP)	購入条件
ENGINE TUNE	S-ENGINE PARTS A	1	230,000CP	はじめから購入可能
		2	348,000CP	ステージ2をクリアする
		3	452,000CP	ステージ3をクリアする
		4	750,000CP	表六甲、志賀草津をクリアする
		5	892,000CP	ライバル273を倒す
	S-ENGINE PARTS B	1	350,000CP	はじめから購入可能
		2	428,000CP	ステージ2をクリアする
		3	651,000CP	ステージ3をクリアする
		4	779,000CP	表六甲、志賀草津、日光をクリアする
		5	926,000CP	ライバル274を倒す
	S-ENGINE PARTS C	1	50,000CP	はじめから購入可能
		2	92,000CP	ステージ2をクリアする
		3	137,000CP	ステージ3をクリアする
		4	228,000CP	表六甲、志賀草津をクリアする
		5	313,000CP	ライバル223を倒す
	V-ENGINE PARTS A	1	282,000CP	はじめから購入可能
		2	395,000CP	ステージ2をクリアする
		3	541,000CP	ステージ3をクリアする
		4	900,000CP	志賀草津、日光をクリアする
		5	1,150,000CP	ライバル298を倒す
	V-ENGINE PARTS B	1	381,000CP	はじめから購入可能
		2	474,000CP	ステージ2をクリアする
		3	731,000CP	ステージ3をクリアする
		4	998,000CP	志賀草津、日光をクリアする
		5	1,240,000CP	ライバル299を倒す
	V-ENGINE PARTS C	1	52,000CP	はじめから購入可能
		2	100,000CP	ステージ2をクリアする
		3	155,000CP	ステージ3をクリアする
		4	273,000CP	志賀草津、日光をクリアする
		5	355,000CP	ライバル193を倒す
	H-ENGINE PARTS A	1	248,000CP	はじめから購入可能
		2	352,000CP	ステージ2をクリアする
		3	475,000CP	ステージ3をクリアする
		4	800,000CP	日光、表六甲をクリアする
		5	948,000CP	ライバル230を倒す
	H-ENGINE PARTS B	1	365,000CP	はじめから購入可能
		2	475,000CP	ステージ2をクリアする
		3	668,000CP	ステージ3をクリアする
		4	824,000CP	日光、表六甲をクリアする
		5	988,000CP	ライバル231を倒す
	H-ENGINE PARTS C	1	48,000CP	はじめから購入可能

カテゴリ	パーツ名	Lv	価格(CP)	購入条件
	H-ENGINE PARTS C	2	74,000CP	ステージ2をクリアする
		3	135,000CP	ステージ3をクリアする
		4	229,000CP	日光、表六甲をクリアする
		5	334,000CP	ライバル163を倒す
	R-ENGINE PARTS A	1	108,000CP	はじめから購入可能
		2	192,000CP	ステージ2をクリアする
		3	311,000CP	ステージ3をクリアする
		4	475,000CP	日光、志賀草津、表六甲をクリアする
		5	552,000CP	ライバル239を倒す
	R-ENGINE PARTS B	1	75,000CP	はじめから購入可能
		2	152,000CP	ステージ2をクリアする
		3	428,000CP	ステージ3をクリアする
		4	665,000CP	日光、志賀草津、表六甲をクリアする
		5	752,000CP	ライバル248を倒す
	R-ENGINE PARTS C	1	120,000CP	はじめから購入可能
		2	194,000CP	ステージ2をクリアする
		3	255,000CP	ステージ3をクリアする
		4	321,000CP	日光、志賀草津、表六甲をクリアする
		5	399,000CP	ライバル340を倒す
TURBO TUNE	BOLT ON TURBO		350,000CP	はじめから購入可能
	TURBO KIT	1	420,000CP	はじめから購入可能
		2	558,000CP	ステージ1をクリアする
		3	742,000CP	ステージ2をクリアする
		4	955,000CP	ライバル224を倒す
		5	1,280,000CP	ライバル291を倒す
	INTER COOLER	1	75,000CP	はじめから購入可能
		2	100,000CP	ステージ1をクリアする
		3	152,000CP	ステージ2をクリアする
		4	223,000CP	ライバル124を倒す
		5	350,000CP	ライバル173を倒す
	TURBINE	1	80,000CP	はじめから購入可能
		2	105,000CP	ステージ1をクリアする
		3	158,000CP	榛名をクリアする
		4	245,000CP	ライバル070を倒す
		5	322,000CP	ライバル174を倒す
	AIR CLEANER	1	5,000CP	はじめから購入可能
		2	9,000CP	ステージ1をクリアする
		3	15,000CP	赤城、裏六甲をクリアする
		4	22,000CP	ライバル071を倒す
		5	50,000CP	ライバル203を倒す
	TAKE AWAY TURBO		150,000CP	はじめから購入可能
POWER TUNE	S-MUFFLER L	1	150,000CP	はじめから購入可能
		2	224,000CP	はじめから購入可能
		3	325,000CP	榛名をクリアする
		4	388,000CP	日光をクリアする
		5	425,000CP	ライバル265を倒す
	S-MUFFLER H	1	150,000CP	はじめから購入可能
		2	224,000CP	はじめから購入可能
		3	325,000CP	榛名をクリアする
		4	388,000CP	日光をクリアする
		5	425,000CP	ライバル265を倒す
	V-MUFFLER L	1	165,000CP	はじめから購入可能
		2	235,000CP	はじめから購入可能
		3	330,000CP	ROTARY MATCH (MASTER RACE) で1位になる
		4	400,000CP	裏六甲をクリアする
		5	448,000CP	ライバル290を倒す

カテゴリ	パーツ名	Lv	価格(CP)	購入条件
POWER TUNE	V-MUFFLER H	1	165,000CP	はじめから購入可能
		2	235,000CP	はじめから購入可能
		3	330,000CP	赤城をクリアする
		4	400,000CP	裏六甲をクリアする
		5	448,000CP	ライバル290を倒す
	H-MUFFLER L	1	155,000CP	はじめから購入可能
		2	220,000CP	はじめから購入可能
		3	330,000CP	裏六甲をクリアする
		4	348,000CP	志賀草津をクリアする
		5	442,000CP	ライバル297を倒す
	H-MUFFLER H	1	155,000CP	はじめから購入可能
		2	220,000CP	はじめから購入可能
		3	330,000CP	裏六甲をクリアする
		4	348,000CP	志賀草津をクリアする
		5	442,000CP	ライバル297を倒す
	R-MUFFLER L	1	182,000CP	はじめから購入可能
		2	257,000CP	はじめから購入可能
		3	328,000CP	箱根、広島、箱根七曲をクリアする
		4	392,000CP	妙義山、碓氷峠をクリアする
		5	405,000CP	ライバル266を倒す
	R-MUFFLER H	1	182,000CP	はじめから購入可能
		2	257,000CP	はじめから購入可能
		3	328,000CP	箱根、広島、箱根七曲をクリアする
		4	392,000CP	妙義山、碓氷峠をクリアする
		5	405,000CP	ライバル266を倒す
	COOLING MODULE	1	98,000CP	はじめから購入可能
		2	152,000CP	はじめから購入可能
		3	287,000CP	ステージ2をクリアする
		4	400,000CP	ステージ3をクリアする
		5	525,000CP	ライバル144を倒す
	ROM	1	35,000CP	はじめから購入可能
		2	78,000CP	ステージ1をクリアする
		3	100,000CP	STRAIGHT MATCH(MASTER RACE)で1位になる
		4	125,000CP	ステージ3をクリアする
		5	158,000CP	ライバル123を倒す
POWER TRAIN TUNE	TRANSMISSION	1	150,000CP	はじめから購入可能
		2	258,000CP	はじめから購入可能
		3	400,000CP	LEVIN・TRUENO CUP(MASTER RACE)で1位になる
		4	570,000CP	ライバル118を倒す。
		5	980,000CP	ライバル134を倒す
	CLUTCH	1	120,000CP	はじめから購入可能
		2	175,000CP	はじめから購入可能
		3	250,000CP	赤城をクリアする
		4	395,000CP	ライバル195を倒す
		5	560,000CP	ライバル267を倒す
	SUSPENSION	1	[illegible]	はじめから購入可能
		2	201,000CP	はじめから購入可能
		3	275,000CP	裏六甲をクリアする
		4	395,000CP	ライバル164を倒す
		5	[illegible]	横浜、八方ヶ原をクリアする
	LSD 1WAY	1	75,000CP	はじめから購入可能
		2	130,000CP	ステージ2をクリアする
		3	180,000CP	妙義山、碓氷峠をクリアする
	LSD 1.5WAY	1	78,000CP	はじめから購入可能
		2	145,000CP	ステージ2をクリアする
		3	200,000CP	妙義山、碓氷峠をクリアする

カテゴリ	パーツ名	Lv	価格(CP)	購入条件
	LSD 2WAY	1	100,000CP	ステージ2をクリアする
		2	200,000CP	ステージ3をクリアする
		3	245,000CP	横浜、八方ヶ原をクリアする
	BRAKE	1	100,000CP	はじめから購入可能
		2	155,000CP	はじめから購入可能
		3	180,000CP	ステージ2をクリアする
		4	215,000CP	ライバル199を倒す
		5	258,000CP	ライバル286を倒す
BODY TUNE	REINFORCE	1	200,000CP	はじめから購入可能
		2	350,000CP	はじめから購入可能
		3	522,000CP	裏六甲をクリアする
		4	645,000CP	ライバル165を倒す
		5	750,000CP	ライバル229を倒す
	WEIGHT DOWN	1	135,000CP	はじめから購入可能
		2	200,000CP	はじめから購入可能
		3	350,000CP	赤城、榛名のいずれかをクリアする
		4	550,000CP	ライバル126を倒す
		5	680,000CP	ライバル198を倒す
TIRE	SPORTS	1	50,000CP	はじめから購入可能
		2	75,000CP	はじめから購入可能
		3	90,000CP	はじめから購入可能
		4	135,000CP	ステージ2をクリアする
		5	165,000CP	ステージ3をクリアする
	RACING	1	80,000CP	はじめから購入可能
		2	115,000CP	はじめから購入可能
		3	150,000CP	ライバル136を倒す
		4	180,000CP	ライバル256を倒す
		5	200,000CP	[illegible]をクリアする
	WET	1	45,000CP	はじめから購入可能
		2	65,000CP	はじめから購入可能
		3	80,000CP	ステージ2をクリアする
		4	100,000CP	ライバル284を倒す
		5	135,000CP	蔵王をクリアする
	SPIKE	1	50,000CP	はじめから購入可能
		2	70,000CP	ステージ2をクリアする
		3	100,000CP	榛名、赤城、裏六甲をクリアする
		4	125,000CP	表六甲、志賀草津、日光をクリアする
		5	150,000CP	ライバル249を倒す
DRESSUP TUNE	WHEEL		110,000CP	はじめから購入可能
	RALLY KIT		100,000CP	はじめから購入可能
	CARBON BONNET	N	120,000CP	はじめから購入可能
		C	135,000CP	はじめから購入可能
	CARBON TRUNKRID	N	150,000CP	はじめから購入可能
		C	165,000CP	はじめから購入可能
	MUDFLAP		41,000CP	はじめから購入可能
	CANARD		50,000CP	はじめから購入可能
	EYE-LINE KIT		15,000CP	はじめから購入可能
	FULLAERO		300,000CP	はじめから購入可能
	GT WING		150,000CP	はじめから購入可能
	LIGHT	1	5,000CP	はじめから購入可能
		2	10,000CP	はじめから購入可能
		3	180,000CP	はじめから購入可能
	WINKER TUNE		25,000CP	はじめから購入可能
	BODY COLOR		150,000CP	はじめから購入可能

TUNING GUIDE
チューニングガイド

【エンジン・ターボパーツの相性】 COMPATIBILITY
TUNING GUIDE

エンジンとターボパーツは、それぞれ3つのパーツで構成されており、さらに5つのメーカーからリリースされている。この3つのパーツには組み合わせの相性があり、特定のメーカー同士で組み合わせるとその性能がアップする。3つのパーツすべてがベストの組み合わせならCRITICAL 、ふたつだけが合致するとMODERATEとなり、若干だがパワーが上がる。それ以外ではとくに変化は起きない。

各評価の上昇内容

評価	上昇内容
NORMAL	通常の組み合わせ
MODERATE	馬力とトルクが3%アップ
CRITICAL	馬力とトルクが5%アップ

エンジンパーツの相性

エンジン形式	相性レベル	ENGINE PARTS-A	ENGINE PARTS-B	ENGINE PARTS-C
S-LINE	CRITICAL	AKP社	HRM社	UNI社
	MODERATE	CRITICALの条件がふたつ以上そろっている		
V-LINE	CRITICAL	BAS社	HRM社	UNI社
	MODERATE	CRITICALの条件がふたつ以上そろっている		
BOXER	CRITICAL	UNI社	HVN社	HRM社
	MODERATE	UNI社とHVN社がA、B、Cのいずれかに装備されている		
RE	CRITICAL	HVN社	HVN社	HRM社
	MODERATE	CRITICALの条件がふたつ以上そろっている		

ターボパーツの相性

エンジン形式	相性レベル	INTER COOLER	TURBINE	AIR CLEANER
S-LINE	CRITICAL	GME社	TZM社	TRM社
	MODERATE	CRITICALの条件がふたつ以上そろっている		
V-LINE	CRITICAL	TRM社	CRA社	KW社
	MODERATE	CRITICALの条件がふたつ以上そろっている		
BOXER	CRITICAL	KW社	GME社	TZM社
	MODERATE	KW社とGME社がINTER COOLER、TURBINE、AIR CLEANERのいずれかに装備されている		
RE	CRITICAL	CRA社	TRM社	KW社
	MODERATE	CRITICALの条件がふたつ以上そろっている		

【タイヤ性能の比較】

TUNING GUIDE

TIRE PERFORMANCE

天候や路面の状況によってグリップ性能が変化するタイヤだが、そのグリップ力を全体的に比較してみると下表のようになる。この表を見ると、曇り路面ではスポーツタイヤがもっともグリップ力を発揮することや、ウェットのグラベルでもスポーツタイヤが高いグリップ力を発揮することなど、意外な発見が多いことに気づくだろう。

舗装路（ターマック）でのタイヤの性能

	ドライ路面でのグリップ力				曇り路面でのグリップ力				ウェット路面でのグリップ力				スノー路面でのグリップ力			
	SPORTS	RACING	WET	SPIKES	SPORTS	RACING	WET	SPIKES	SPORTS	RACING	WET	SPIKES	SPORTS	RACING	WET	SPIKES
低い				LV1				LV1				LV1		LV5		
			LV1	LV2				LV2		LV5		LV2	LV5	LV3, 4		
			LV2	LV3				LV3				LV3		LV1, 2		
			LV3	LV4				LV4	LV5	LV3, 4		LV4	LV3, 4			
			LV4	LV5				LV5		LV1, 2		LV5	LV1, 2		LV1, 2	
	NORMAL		LV5						LV3, 4				NORMAL			
	LV1								LV1, 2						LV3, 4	
	LV2					LV1, 2			NORMAL						LV5	
	LV3	LV1			NORMAL	LV3, 4	LV1, 2				LV1					LV1
	LV4	LV2			LV1	LV5	LV3, 4				LV2					LV2
	LV5	LV3			LV2, 3		LV5				LV3					LV3
		LV4			LV4						LV4					LV4
高い		LV5			LV5						LV5					LV5

未舗装路（グラベル）でのタイヤの性能

	ドライ路面でのグリップ力				ウェット路面でのグリップ力			
	SPORTS	RACING	WET	SPIKES	SPORTS	RACING	WET	SPIKES
低い								
		LV1				LV1		
		LV2				LV2		
		LV3	LV1	LV1		LV3	LV1	LV1
		LV4	LV2	LV2		LV4	LV2	LV2
	NORMAL	LV5	LV3	LV3	NORMAL	LV5	LV3	LV3
	LV1		LV4	LV4	LV1		LV4	LV4
	LV2		LV5	LV5	LV2		LV5	LV5
	LV3				LV3			
	LV4				LV4			
高い	LV5				LV5			

タイヤの摩耗度

	ドライ路面	曇り時	ウェット路面	スノー路面
低い				RACING
			RACING	SPORTS
			SPORTS	
	SPIKES	SPIKES	SPIKES	
	WET			
				WET
		RACING		
	SPORTS	WET		
高い	RACING	SPORTS	WET	SPIKES

【チューニングパーツによる効果】

TUNING GUIDE

TUNING PARTS

マシンに装着できるチューニングパーツは、非常に数多く用意されている。基本的にどのチューニングパーツも装着すればするほどマシンのポテンシャルがアップし、パーツレベルが高いほどより高性能となる。しかし、エンジンパワーだけ上げるといった極端な方向性でマシンにパーツをつけ足していくと、結果的にバランスが崩れて乗りにくくなってしまう。ここでは各パーツの効果について解説していくので、チューンアップの際の参考にしてほしい。

ENGINE TUNE
エンジンチューン

チューンアップしていくことでエンジンの最大出力とトルクが上昇し、マシンがパワーアップする。マシンを速くするにはもっとも効果があるパーツだ。弊害としてはマシンの重量増、そして増大したパワーでタイヤやブレーキに負担がかかるため、こちらのチューンも必要になる。

前項で説明した相性のいいメーカーの組み合わせにすると、よりパワーアップする。

TURBO TUNE
ターボチューン

ターボ車のターボ機能をよりパワーアップし、エンジンの最大出力とトルクを増大させる。チューン後の効果や弊害は、エンジンチューンと同様だ。またターボ車でないマシンに対しても、ターボキットの装着であとからターボ化することが可能。パワーが欲しいなら必須の項目だ。

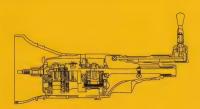
ノンターボのマシンもターボ化できるようになったので、車種選択の幅が広がった。

POWER TUNE
パワーチューン

マフラー、クーリングモジュール、ROMといった、エンジン周辺の補器類で構成されている。マフラーとクーリングモジュールは、チューンしていくことでよりエンジン性能を活かしてパワーを増大させることができる。ROMはエンジンの出力特性を事細かく設定できる特殊なパーツだ。

エンジンやターボと並行してチューンしていくことで、効率よくパワーが上がる。

POWER TRAIN TUNE
パワートレインチューン

エンジンが発生するパワーを、駆動力として路面に伝えるためのパーツで構成されており、トランスミッション、クラッチ、LSD、サスペンション、ブレーキと5項目用意されている。なかでもトランスミッションとクラッチは、エンジン系パーツと相互関係にある重要なパーツだ。エンジンが発生する強大なパワーに見合ったチューンを施しておかないと、せっかく上昇したエンジンパワーをロスしてしまうことになる。またLSD、サスペンション、ブレーキは"曲がる"、"止まる"をつかさどるもっとも重要なパーツ。エンジン関係よりも優先的にチューンしたほうがいいだろう。

セッティングで特性を変更できるパーツが多い。自分好みの数値を見つけ出そう。

BODY TUNE
ボディチューン

ボディチューンで行なえるのは、レインフォースとウェイトダウンの2種類。レインフォースは車体の剛性を強化する作業で、エンジンが発生したパワーをロスなく路面に伝えたり、車体のヤレの進行を緩めたりする効果がある。ただし弊害として、重量が増してしまう。一方ウェイトダウンは、名前が示すとおり軽量化を施すチューン。車体を軽くすることでブレーキへの負担を減らし、タイヤのグリップ力も温存できる。しかし車体の剛性が落ちてしまうためパワー伝達ロスが多くなり、ヤレの進行も進んでしまう。つまりレインフォースとウェイトダウンは、まったく相反する内容のチューンなのだ。しかしどちらか一方だけチューンを進めてしまうと、マシンはバランスを崩してしまう。相反する内容だけに、このふたつのチューンは同時に進行させてバランスを取ることが必要だ。

ボディを軽くしつつ強化するという、まったく逆の行為だけにバランスが重要だ。

TYRE/WHEEL TUNE
タイヤ/ホイールチューン

天候や状況に影響してさまざまに変化する路面に対し、もっとも効果があるのがタイヤ交換だ。路面状況ごとのタイヤのグリップ力の違いはP029で前述したが、あらゆるバトル/レースに対応するには、タイヤも各種用意する必要がある。ホイールに関しては、軽量化のメリットがある。

タイヤのチョイスは勝敗の結果にダイレクトに影響する。慎重に選択していこう。

DRESSUP TUNE
ドレスアップチューン

ドレスアップパーツはじつに11項目も用意されているが、単なるドレスアップ効果に留まらず、マシンの走行機能にも影響があるパーツも多く含まれている。カーボンボンネットとトランクは、マシンの軽量化に貢献。カナードはマシンの空力特性を変化させ、ダウンフォースを上昇させる。フルエアロとGTウィングは重量こそやや増加してしまうが、こちらも空力特性の変化を生み、ダウンフォースが増す効果がある。これらのパーツを、純正パーツと交換することで車がレースカー風の戦闘的なルックスに変化するので、そのたたずまいの変化を楽しめるメリットも大きい。そのほかマッドフラップは、後輪からの巻き上げを抑えるという地味な内容だが、ビハインドビューでプレイする人には多少の効果があるだろう。ラリーキットやアイラインキットは、デザイン上の変化のみでまさにドレスアップ的パーツ。ライトとウィンカーチューンは夜間走行時の視認性向上に効果があるので、地味だと敬遠せずに一度チャレンジしてみる価値はあるはずだ。

一部の車種に関してはフルエアロやGTウィングは装着不可。

ボディカラーの変更も、いろいろと楽しむことができる。

SETTING GUIDE
セッティングガイド

【セッティングの基本概念】
SETTING GUIDE

BASIC COMCEPT

マシンをセッティングすることは、曲がりやすくするのか、曲がりにくくするのか、加速重視にするのか、最高速wを重視するのかといったように、マシンに何かしらの特性を与えるという作業である。とくに本作はハンドリングに関するセッティングが重要になってくるため、まずは曲がりやすい"オーバーステア"と、曲がりにくい"アンダーステア"の概念を解説しておくことにしよう。

マシンの駆動方式や走行コースに合わせ、幅のあるセッティングを行なおう。

アンダーステアセッティング

マシンが基本的に曲がりにくく、走行ラインが理想的なラインよりアウト側に膨らみがちになるのがアンダーステアだ。曲がりにくいというデメリットはあるが、そのぶんスピンしにくい。コーナリング中でもブレーキングによるマシンの姿勢制御が容易ので、ビギナーが操縦しやすいセッティングといえる。とくに高速コーナーや長い直線が続く場所など、走行スピードがかなり高くなる場所ではあまりマシンの挙動がクイックだとすぐスピンを誘発してしまう。アンダー気味のセッティングのほうが安全マージンが高いというわけだ。FF車や4WD車は最初からこの傾向が強い。マシンをアンダー気味のセッティングにしたい場合は、フロントサスを硬めに、リアサスを柔らかめにし、車高もフロントを高め、リアを低めにしよう。スタビライザーは前を硬めにするといい。

グリップ走行でタイム更新を狙うなら、マシンを軽くアンダー気味にしてみよう。

オーバーステアセッティング

マシンが本来の走行ラインよりイン側に切れ込んでいき、理想の走行ラインより曲がりすぎてしまう挙動のことをオーバーステアという。マシンがオーバー気味だと挙動がつねにスピン傾向となり姿勢制御がたいへんだが、上手にコントロールすればマシンをドリフト状態にしやすいというメリットもある。タイトコーナーが続くコースなどで自分のマシンが曲がりにくいと感じたら、オーバー気味にセッティングしてみるのも手だ。ただしFR車やMR車などはもとからオーバー気味の挙動のため、あまりこの特性を強めるとスピンしやすくなるので注意。曲がりにくいマシンに対してオーバー気味のセッティングを施す場合は、アンダーセッティングとは逆にフロントサスを柔らかく、リアを硬めにし、車高はフロントを低め、リアを高めにしよう。スタビライザーは後ろを硬めにしておくこと。

CAバトルでドリフトしまくりたいなら、オーバー気味のセッティングがオススメ。

【サスペンション】 SUSPENSION

SETTING GUIDE

マシンのコーナーリング特性を決定づけるのがこのサスペンションセッティング。セッティング項目は4項目あり、それぞれ細かく調整を施せるようになっている。これらのサスペンションパーツは、互いが影響しあう重要な部分。セッティングの数値を変更したときにマシンの挙動がどう変わるのかをきちんと把握し、マシンセッティングの方向性を自分好みに細かく煮詰めていきたい。

項目が多く、初心者にはわかりにくい。ひとつずつ試してみて、効果を確認してみよう。

SPRING RATE

サスペンションの硬さを決定づけるセッティング項目で、その数値が高いほどスプリングが硬いものになる。スプリングが柔らかいと路面からのショックを吸収しやすくなるが、マシンの動きに俊敏さが欠ける。逆に硬いと動きがダイレクトになりクイックなハンドリングが可能となるが、段差が激しい悪路面に対しては姿勢を乱しやすくなる。またあまり硬すぎるとサスペンションそのものが機能しなくなり、マシンの荷重移動がしにくくなってコーナーリングにも影響を与える。なおレーシングタイヤなどグリップ力の高いタイヤを装備する場合は、硬めにしたほうがタイヤの性能を発揮しやすくなる。

DAMPER

この項目ではスプリングが伸縮する動きを抑制する、ダンパーの減衰力を調整する。減衰力が弱いとダンパーの作動速度が速く、細かな路面ショックを吸収してくれるぶんタイヤの路面に対する追従性が高まる。しかしそのぶんフワフワとした動きになり、マシンの挙動はあまり安定しない。減衰力を強くした場合は、ダンパーの作動速度が遅くなり、硬い足回りになるのでステアリングレスポンスはシャープでダイレクトなものになり、挙動が安定する。しかし動きが硬くなったぶん、路面からのショックをダイレクトに受けてしまう。ハイグリップタイヤを履くなら強めがいい。

STABILIZER

スタビライザーは左右のサスペンションの間に装備され、コーナーリング中に左右のサスペンションが上下にずれてしまうのを抑える役目を持っている。装着するとコーナーリング時に車体のロール量が減るため、足回りのダイレクト感が増し、ハンドリングのレスポンスも向上する。しかしあまり硬くしすぎると、車体のロール量が抑えられた結果トラクションがかかりにくくなり、硬く設定した側のタイヤがグリップ力を失いやすくなる。つまりマシンをアンダー気味の挙動にしたいときはフロントを硬めに、オーバー気味の挙動にしたいときはリアを硬めにしてみるといいだろう。

RIDE HEIGHT

車体の最低地上高を調整する項目。車高を低くするほど車体の重心が下がり、コーナーリング中のマシンの挙動は安定する。しかし極端に車高を下げてしまうとパーツの作動範囲が狭まってしまい、サスペンションが本来持っている機能を発揮できなくなるというデメリットがある。サスペンションの働きが弱まると、マシンはトラクションがかかりにくくなり、コーナーでスライドしがちな挙動に変化してしまう。フロントを低くすると、操舵輪である前輪に強く荷重がかかるのでオーバー気味の挙動になり、リアを低くするとその逆でアンダー気味の挙動になる。

【アライメント】 ALIGNMENT

SETTING GUIDE

タイヤの位置バランスを前後で調整することにより、ハンドリングにさまざまな変化を与えるアライメント調整だ。マシンの足回り調整はサスペンションセッティングだけでなく、このアライメントを完璧にセッティングすることでようやく決まるといえる。アライメントの調整項目ではトー角とキャンバー角の2種類のセッティングができるので、それらについて解説しよう。

サスペンションセッティングと合わせて、マシンのハンドリング特性を調整しよう。

TOE

タイヤを真上から見たときの、左右の開きを調整するのがトー角セッティングだ。タイヤを車体に向けるトーイン状態にすると、直進安定性は増すがアンダー状態になる。逆のトーアウト状態にした場合は曲がりやすいオーバー気味の挙動になるが、そのぶん直進安定性が犠牲になってしまう。

CAMBER

キャンバー角セッティングは、タイヤを正面から見たときの傾きの角度を調整するもの。マイナス数値にした場合をネガティブと呼び、コーナリング中にタイヤ接地面積が増えるのでグリップ力が上がる。その逆のポジティブはネガティブ時と逆の特性になり、コーナリング中の接地感が薄くなる。

【パワートレイン】 POWER TRAIN

SETTING GUIDE

パワートレイン部分のセッティングは、ギアレシオ、イニシャルトルク、LSDレシオの3つがある。この3項目は、エンジンから発生する駆動力をどう路面に伝えていくかを決定する重要な部分だ。そのため、ベストセッティングが出ればダイレクトにマシンの速さが変わるが、ギアレシオなどは調整項目が多すぎていまひとつ手が出しにくい部分でもある。パワートレイン部分のセッティングはあまり極端な数値にせず、足回りのセッティングと合わせて少しずつ数値を調整して、方向性を探るのがよいだろう。

GEAR RATIO

ギアレシオの調整を行なうと、クルマを加速重視にするか最高速重視にするかをセッティングできる。ギア比の数値を上げると加速力が上昇し、数値を下げると最高速が伸びる。各ギア比をいじるまえに、ファイナルの調整でギア比変更の効果を実感しよう。

INITIAL TORQUE

LSDのイニシャルトルク値とは、LSDがデフの作動制限を開始するタイミングを設定できる数値のことだ。数値がSTRONG寄りになり、高くなるほどLSDの作動が早まるので、左右の駆動輪にわずかな回転差が生じただけでデフはロックされるというわけだ。

LSD RATIO

LSDのロック率を設定するのがロックレシオだ。ロック率とはコーナーでの左右輪の回転差をどれだけ固定するかという数値で、数値が高いほど強力なトラクションを得ることができる。しかし、あまりロック率が強いとマシンは曲がりにくくなってしまう。

【その他のセッティング】 OTHERS

SETTING GUIDE

その他のセッティング項目として、下記の7項目が用意されている。ここまでくると非常に細かい部分でのセッティングとなるが、いまひとつ自分の走りがしっくりこない場合など、これらの要素の調整で一気に是正される場合もある。とことん走りを極めたいなら、この7項目においてもベストのセッティングを探っていこう。

BRAKE EFFECT

ブレーキの効き具合をフロント、リア別々に調整できる。フロントが弱くリアが強いとオーバーステアに、その逆だとアンダーステアの挙動になる。

HAND BRAKE WORK

ハンドブレーキの効き具合を調整する。数値が大きいほど効きが強くなるので、ジムカーナなどでハンドブレーキを多用する場合はここで調整しよう。

WING ANGLE

GTウィングの角度を調整する。角度を増すとクルマの接地力が増加するが最高速度は低下し、水平に近づけるほど接地力は弱まるが最高速度は伸びる。

STEERING ANGLE

走行時のステアリングの切れ角を調整する。切れ角を大きくすることでマシンの動きはクイックになるが、その反面ふらつく挙動になりやすい。

TORQUE BARANCE

4WD車のみ調整可能な項目で、前輪、後輪の駆動力を自由に配分できる。曲がりやすい4WD車に乗りたかったら、後輪の駆動配分を増加させるとよい。

TRACTION CONTROL

ホイールが空転することを防ぐ、トラクション制御の度合を調整する。数値がゼロだと制御を行なわず、数値が高いほどトラクションは強くかかる。

ABS

ブレーキング時にタイヤがロックしないように制御する装置の、作動量の数値を調整する。数値が高いほどロック率は下がるが、制動力が若干落ちる。

【ROMセッティング】 ROM SETTING

SETTING GUIDE

通常のセッティング項目とはべつに、エンジンの出力特性を調整できる特別なセッティングがROMセッティングだ。これはエンジンを制御するコンピューターを操作し、エンジンが最大トルクを発生する回転数の位置を調整するもの。ROMセッティングで調整できるのはこの最大トルク発生回転数のみで、それを低回転に寄せるか、高回転に寄せるかをセッティングできる。最大トルク発生点を低回転側に寄せると、低い回転から最大パワーを発揮するので加速力に優れる。しかし高回転でのエンジンの伸びが犠牲になり、最高速度は低くなる。最大トルク発生点を高回転側に寄せると効果はその逆で、最大パワーも飛躍的に上昇するが、そのぶんエンジンを回す必要があり加速力が犠牲になってしまう。ROMセッティングは、コースの状況やその他の部分と調整しながらベストを探るとよいだろう。

最大トルク発生点を低回転側に寄せると、最高出力はかなり低下する。

高回転型に調整すると最高出力は上昇するが、加速力が犠牲になってしまう。

DRIFT TECHNIQUE
ドリフトテクニック

【ブレーキングドリフト】 BRAKING DRIFT
DRIFT TECHNIQUE

数あるドリフトのなかでももっとも基本的なドリフト走行で、ゲーム中頻繁に行なうであろう方法がこのブレーキングドリフトだ。ブレーキングドリフトを行なうには、まずコーナー手前でブレーキングをし、荷重移動を開始する。クルマの荷重がフロント側に移動したところでステアを切りこんでいくと、荷重の抜けたリアタイヤはグリップを失い、容易にテールスライドが始まるはずだ。ここでアクセルをオンにしながら、あとはコーナーの角度に合わせた適度なカウンターステアを当てつつコーナーを立ち上がっていけば、立派なブレーキングドリフトの完成だ。ここで重要なのは、コーナー進入まえにきちんとクルマの荷重移動を終えておくこと。荷重がフロント側に移っていないと、ステアを切ってもテールスライドが誘発できず、クルマがズルズルとしたコーナーリングをしてしまうからだ。また、カウンターステアの当て方も大事なところ。ステアリングを切る量が少ないとスピンしてしまう場合があるし、多すぎてもスムーズに走らない場合がある。アクセルとステアリングのコンビネーションがキモだ。

コーナー手前にきたら減速開始。十分な減速で荷重がフロントに移ったら、コーナリングを開始しよう。

テールスライドを利用してコーナリング。マシンがスピンしないようカウンターステアを当てていこう。

コーナー出口が見えたら、アクセルとステアリングでマシンの挙動を調整しながらそのままクリアだ。

【サイドブレーキドリフト】 SIDE BRAKE DRIFT
DRIFT TECHNIQUE

ブレーキングドリフトのように荷重移動でリアタイヤのグリップを失わせるのではなく、サイドブレーキで強引に後輪をロックさせてクルマをドリフト状態に持ち込むのがサイドブレーキドリフトだ。とくにFF車のようにその構造上ブレーキングドリフトのしにくいクルマをドリフトさせるのに有効な方法となる。また第一いろは坂など、Rがキツいヘアピンが連続する場所では通常のブレーキングだとコーナリングしにくいため、サイドブレーキを使って強引にテールをスライドさせクルマの姿勢を変えるというのも、駆動形式を問わずに使えるテクニックだ。

テールスライドさせにくいFF車でも、サイドブレーキを使えば簡単にマシンを横向きにできる。

狭いヘアピンをクイックな動きでドリフトさせるのにも最適。スピンしない程度に綺麗に回ろう。

【慣性ドリフト】

DRIFT TECHNIQUE

INERTIA DRIFT

慣性ドリフトとはその名のとおり、マシンが曲がろうとする方向とは逆に働く慣性の力でタイヤがグリップを失いドリフト状態となるもので、コントロールするのがもっとも難しいドリフトだ。急なステア操作や、大きな慣性が働く高速コーナーなどでくり出すことが可能だ。だが、ブレーキングドリフトとは違ってマシンを操舵する前輪に荷重がかかっていないことが多く、慣性ドリフト中はマシンはアウトに膨らみがちで、姿勢制御が難しい。しかしこれが抑え込めれば速度の乗った速いドリフトが可能となり、CAバトルでくり出せばかなりの高ポイントを稼げる。

高速コーナーが慣性ドリフトの使いどころ。アウトに膨らむマシンを強引にねじ伏せていこう。

いままで曲がっていた方向とは逆にマシンを振る、いわゆる振り返しのドリフトも慣性ドリフトだ。

【パワードリフト】

DRIFT TECHNIQUE

POWER DRIFT

パワードリフトは、クルマが持つ駆動力のみでリアタイヤをスリップさせ、ドリフト状態を生み出す方法だ。後輪駆動車の、コーナーリング中に挙動が不安定になるという欠点を逆に利用したドリフトである。つまり前輪のみを駆動させるFF車では不可能だ。パワードリフトはコーナーの進入までのプロセスはブレーキングドリフトと変わらないが、その後のコーナーの立ち上がりで急激なパワーを与えてリアタイヤをスリップさせ、ドリフト状態を作り出す。コーナー出口までつねにドリフト状態が維持でき、なにより強いトラクションがかかっているため、速く力強いドリフトとなるのだ。LSDの利き方を強めにセッティングしておくと出しやすくなる。

パワードリフトは非力なマシンやFF車では行なえない。ハイパワーの後輪駆動車をチョイスしよう。

あり余るパワーがあれば、コーナーを立ち上がってからもしばらくテールスライドを維持できる。

【シフトロック】

DRIFT TECHNIQUE

SHIFT LOCK

コーナーリング中にシフトダウンを行なうことで、急激にタイヤにかかるトラクションが変化し、リアタイヤがスライドし始める現象を利用したドリフト方法がシフトロックだ。リアタイヤに急激なトラクションを与えるという点ではパワードリフトと同じだが、シフトロックはコーナー進入時からドリフト状態に持ち込めるというメリットを持つ。またドリフト時の減速も少なく、ハイスピードでのドリフトを行なうには最適の方法だが、サイドブレーキドリフトと同様に操舵輪である前輪に荷重を移動させきれない場合が多いので、ドリフト中の姿勢制御には気を使おう。

もちろんマシンはシフトアシストなしが条件。ある程度パワーもあったほうがやりやすいだろう。

シフトダウンしすぎるとエンジンが吹けきってしまい、スピードが極端に落ちるので注意したい。

GYMKHANA TECHNIQUE
ジムカーナ テクニック

【ジムカーナとは】 ABOUT GYMKHANA
GYMKHANA TECHNIQUE

9本のパイロンが置かれた専用コースをレースレベルごとに異なるルートで走り、規定タイムでの走破やCAポイント獲得を目指すのがジムカーナだ。全部で10のレースレベルが用意されているが、コース上に3X3で配置されたパイロンの場所は毎回変わらず、走行ルートだけが変化するという変わった形式で行なわれる。ここで重要なのは、レースレベルごとに異なる走行ルートを完全に覚えること。またジムカーナにはTAとCAアタックがあり、それぞれ走行テクニックも違ってくる。両者の走りの違いを詳しく下記で解説していこう。

TA TECHNIQUE TAアタックでのテクニック

TAアタックは規定タイムでクリアする必要があるため、とにかく無駄のない走りでコンパクトにコースを走り抜けることが重要になる。そのためにも走行ルートを覚えるのは必須の作業だ。またジムカーナは非常に狭いコースで行なう競技で、無闇に飛ばす必要はまったくない。パイロンの間を確実に曲がっていけるように、しっかりとしたブレーキングとすばやいステア操作という、ドライビングの基本に忠実な動作を行なうよう心がけること。狭い場所でのターンはサイドブレーキを駆使し、クイックにマシンの向きを変えられるように練習しよう。

レベルが上がると走行ルートが複雑になる。レース開始まえにコースデータを閲覧して備えよう。

サイドブレーキを使ったスピンターンは重要なテクニック。ブレーキングと併用するのがコツ。

CA TECHNIQUE CAバトルでのテクニック

まずはTAアタックと同様、走行ルートを完全に把握することが基本。しかし走りに関しては、TAアタックのようにコンパクトにまとめる必要はない。走行ルートさえ守れば、あとはできるだけ大きなライン取りでドリフト状態を長くキープしたい。外側のパイロンを回るときなど、わざと大きめに回るとポイントを稼ぎやすいだろう。またCAアタックはCAポイントを競う競技で、時間を気にする必要はない。コースを走り終わったあとまだ時間が残っていたら、コース内のどこでもよいのでドリフトをして、時間切れまでポイントを稼いでおくこと。

ルートミスをしない程度に、大きめのライン取りで大胆にドリフトをしていくといいだろう。

時間切れまでしつこくドリフトしよう。コース走行直後こそポイント獲得のチャンス。

CA POINT

CAポイント

【CAポイントの算出方法】

CA POINT

CA POINT CALCULATION

CAポイントは、コース上に設置されたCA区間でどのようなドリフトが行なわれたかを数値に換算し、その結果をもとにポイント値う算出する。単純にCA区間でマシンがテールスライド状態になればポイントが加算されるが、より"美しい"ドリフトをしたほうが、高ポイントを獲得できる仕組みになっているわけだ。CAポイントの算出は、下記の6要素をもとに行なわれる。これを考慮すると、より速く、より斜めにアクセルを踏み込んで行なうドリフトが、高ポイントが獲得できる"美しい"ドリフトということだ。CAバトルに挑むときは、この要素をつねに意識したい。

CAポイントが加算される走りの要素

●ドリフトの角度

グリップ走行でコーナリングする際、マシンを斜めにしてドリフトの角度を深くするほどポイントは増える。スピン寸前まで角度をつけたい。

●ドリフト中の速度

ドリフト時のスピードも重要な要素。速いドリフトほどマシンの制御が難しくなるが、そのぶん派手なドリフトとなり獲得ポイントも増えていく。

●エンジンの回転数

ドリフト中、エンジンがどれだけフケて回っているかもポイント算出に影響する。つねにアクセル全開でいくドリフトが、高い評価の対象となるわけだ。

●タイヤの空転率

ドリフト時のタイヤのスリップ量もポイント算出に影響する。タイヤがより多くスリップし、タイヤスモークの量が多いほど高ポイントになるのだ。

●カウンターステア量

ドリフト時にどれだけカウンターステアを当てているかが影響する。ドリフトに角度をつければ、必然的にカウンターステア量も上がるはずだ。

●FF車救済

構造上ドリフトのしにくいFF車でCAバトルを行なう場合、その救済措置としてポイントが加算されやすくなる。FF車でもCAバトルで好成績を狙えるのだ。

CAポイントの加算中断

CA区間内で外壁に接触した瞬間、CAポイントの加算は中断されポイントは0となる。また、CA区間内でマシンを停止させてしまってもポイントは0となる。この場合、外壁に接触していなくても停止した瞬間に0ポイントになるため、その区間内で獲得したポイントはすべて無効になる。外壁接触でポイントを失わないようにと急ブレーキで接触を避けるような場合、マシンを停止させないように注意したい。

コンボボーナス

1000ポイント以上のドリフトを連続で成功させるとその回数に応じてコンボボーナスが加算され、逆に1回でも1000ポイント以下のドリフトをするとコンボはリセットされる。

コンボ数	ボーナスポイント
2連続	+1000pts
3連続	+1500pts
4連続	+2000pts
5連続以降	+3000pts

PIT STOP

KAIDO COLUMN VOL.1

天候の変化について

KAIDOワールドをより深く知るための小ネタを提供するのがこのPIT STOP。しばし息抜きを。ここでは天候変化のヒミツを大解説。

天候は5種類用意されており、その天候によって走行条件はさまざまに変化する。また阿蘇、蔵王ステージのみ雨が雪に、嵐が吹雪に変化する。天候変化の影響は路面状態に顕著だが、視界の状況にも影響を及ぼす。天候は、下表のようにランダムで決定される。規定の確率による抽選を嵐(吹雪)→雨(雪)→曇と行ない、どれにも当てはまらなかった場合は晴れとなる。この抽選確率は季節によって異なり、6月などは非常に雨になりやすい。

天候の種類

晴れ

もっとも視界がよく、グリップ力の高い状態でマシンが走行できる。

曇り

霧が発生し、やや視界が悪くなる。路面は軽いウェット状態となる。

雨(雪)

雨、または雪がちらつく。視界も悪く、路面は完全なウェット状態。

嵐(吹雪)

豪雨、または吹雪となり視界も最悪。路面は完全なウェット状態だ。

天候の変更確率

月	天候	確率
1月	嵐(吹雪)	1/30
	雨(雪)	1/15
	曇り	1/25
2月	嵐(吹雪)	1/25
	雨(雪)	1/12
	曇り	1/15
3月	嵐(吹雪)	1/35
	雨(雪)	1/15
	曇り	1/20
4月	嵐(吹雪)	1/35
	雨(雪)	1/20
	曇り	1/30
5月	嵐(吹雪)	1/40
	雨(雪)	1/40
	曇り	1/25
6月	嵐(吹雪)	1/12
	雨(雪)	1/8
	曇り	1/3

月	天候	確率
7月	嵐(吹雪)	1/12
	雨(雪)	1/10
	曇り	1/15
8月	嵐(吹雪)	1/12
	雨(雪)	1/40
	曇り	1/40
9月	嵐(吹雪)	1/6
	雨(雪)	1/10
	曇り	1/8
10月	嵐(吹雪)	1/30
	雨(雪)	1/16
	曇り	1/30
11月	嵐(吹雪)	1/35
	雨(雪)	1/20
	曇り	1/30
12月	嵐(吹雪)	1/25
	雨(雪)	1/15
	曇り	1/20

03

第3章 コースガイド

COURSE GUIDE

コースガイドの見方

1 コース概要

コース名とコース全体に関する情報、コースの全長と高低差を掲載。高低差が大きいほど勾配がきつくなり、上りではパワーが、下りではブレーキのチューニングが重要となる。

2 コースマップ

ロングコースは9つのセクションに分かれ、セクションの区切りはP0からP9までとなっている。ライバルとのバトル区間はこの数字で表記され、ヒルクライムならP0からP9まで、ダウンヒルならP9からP0までの任意の区間が設定されている。ショートコースにはセクションがなく、基本的には全区間を走行する。麓付近がP0、山頂付近がP9となっており、P1からP8は存在していない。また、マップ内で濃いオレンジになっている部分は、CAバトルとCATバトルで使用するCAゾーンとなっている。

3 コース攻略

コースごとにTAバトルのダウンヒルとヒルクライム、CAバトルのダウンヒルとヒルクライムで、とくに注意が必要なポイントやマシンセッティングの方向性などを掲載。

[オススメ使用車種]

今回、使用車種はステージごとに変更した。はやくクリアしたいなら4WD、ドリフトを楽しみたいならFRがオススメ。

STAGE1

TOYOTA
LEVIN (AE86)

ゲームスタート直後に購入するクルマは、FRでパワーもあって軽量のAE86系の車種。LEVINかTRUENO、2ドアか3ドアは好みで選んでOK。

STAGE2

MAZDA
RX-7 (FC3S)

ステージ1をクリアするころには、さらなるパワーが欲しくなる。そこでつぎに購入するべき車種はターボ車だ。なかでもRX-7がオススメ。

STAGE3

MITSUBISHI
LANCER GSR EVOLUTION 3 (CE9A)

ターボのパワーに慣れてきたら、ぜひ4WDに乗ってもらいたい。LANCER以外にSUBARU IMPREZAもオススメ。この選択も好みでどーぞ。

STAGE4

NISSAN
SKYLINE GT-R (BCNR33)

FFが圧倒的に不利であるため、最終的にオススメしたいのはFRをベースとする4WD、GT-Rシリーズだ。このステージでは33系が購入可能。

FINAL STAGE

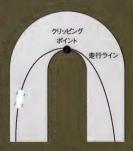
NISSAN
SKYLINE GT-R (BCNR34)

蔵王か阿蘇の特定のライバルを倒すことで購入可能となる34系のGT-R。この車種を乗りこなせれば、クリアは時間の問題だろう。

[攻略用語解説]

●走行ライン(右図参照)
クルマがコースを走行するときの進路のこと。コーナーに対して「アウトにラインを取る」「ラインをインに寄せる」などと表現する。

●クリッピングポイント(右図参照)
理想的な走行ラインでクルマがコーナーを曲がる際、クルマがもっともコーナーの内側に接近する場所を指し、「クリップ」とも呼称する。コーナーの形状によってその場所は変化する。

●アウトインアウト
クルマがコーナーリングする際の、基本的な走行ライン。ひとつのコーナーに対し、まずアウト側から減速しながら進入し、イン側のクリッピングポイントにクルマを寄せる。クルマがクリッピングポイントをついたら加速を始め、アウトまでコースをいっぱいに使ってコーナーを脱出するのが、アウトインアウトの走行ライン、ということになる。むだがなく理想的なラインといえる。

COURSE GUIDE・HAKONE

箱根

長いストレートのあとにヘアピンが登場したりと、なかなかテクニカルなセクションが多い箱根。高低差も大きいので、ヒルクライムでは勾配に負けないパワーも必要になる。

TA BATTLE
TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

ストレートのあとに待ち受けるタイトなコーナーが攻略のしどころ。ダウンヒルはずっと下り勾配続きなので、気持ち手前側からブレーキングを始める感覚でちょうどいいくらい。とくに手前のストレート区間が長くスピードが乗っている場合は、かなり強めのブレーキングでコーナーへ進入すること。ブレーキ性能に頼る場面が多いだけに、ブレーキのチューンアップは必須といえる。

HILL CLIMB ヒルクライム

ダウンヒルではブレーキングに苦労した下り勾配のキツさが、パワーのないマシンを苦しめる上り勾配となる。オーバースピードでコーナーに飛び込むような場面はほとんどないので、このヒルクライムでは勾配を駆け上がるパワーを重視したい。エンジンチューンが進んでいなかったり、そもそもパワーがないマシンで挑むなら、ギア比のファイナルを下げて加速力を増強しよう。

CA BATTLE
CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

下り勾配の勢いにマシンを乗せていくことで、豪快なドリフトをしやすい。しかし勢い余ってコース外壁に衝突してしまうことが多くなるので、オーバースピードにならないように注意が必要だ。TA同様ブレーキのチューンアップが重要で、狙いどおりの減速を得られるようにしておくこと。CA区間の進入速度が多少低くても、下り勾配の勢いであとからリカバリーすればいい。

HILL CLIMB ヒルクライム

非力なマシンだと、上り勾配に負けてなかなかドリフトに持ち込むことができない。ギア比を調整してマシンを極端な加速仕様にし、レスポンスよく峠を駆け上がっていけるようにしておこう。ここは上り勾配の影響でリアタイヤ側のグリップ力が高くなるため、リア側だけグリップ力の低いタイヤを履かせても問題ない。CA区間への進入スピードを十分にとり、長い距離のドリフトを目指そう。

COURSE GUIDE・HIROSHIMA

高低差がほとんどないコースで、フラットな路面に配置されるコーナーは大半が中速コーナー。場所によりヘアピンが登場するが、セッティングが決まれば快適に飛ばせるコースだ

全長	6,546m
高低差	465m

DOWNHILL START

P9

P8

P7

P6

P5

P4

P3

P2

P1

P0

HILLCLIMB START

TA BATTLE

TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

コースに高低差が少ないので、とくにダウンヒルに特化したセッティングは必要ない。ここで重要なのは、コースの大半を占める中速コーナーに合わせたセッティング。途中に数ヵ所ヘアピンが登場するが、ここは割り切って中速コーナーに絞ったマシンを作り上げよう。あまり極端なオーバーステアセッティングにはせず、高速で安定してコーナリングできるように仕上げたい。

HILL CLIMB ヒルクライム

ダウンヒルを攻める場合とそれほど大きな差はない。やはりポイントとなるのは、中速コーナーをいかに速く走っていくかということになる。言い換えれば、ヘアピンとヘアピンに挟まれた区間を飛ばしてタイムを稼いでいく感覚だ。中速コーナーを飛ばせるようにややアンダー気味のセッティングにした場合は、ヘアピン区間はしっかりと減速し、ぐっと我慢して曲がっていこう。

CA BATTLE

CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

CAでもTA同様、ヘアピンより中速コーナーに焦点を合わせてスコアを稼ぎにいったほうがいいだろう。ヘアピンはマシンをドリフト状態にしやすいのでCAポイントを確実に稼げる場所だが、中速コーナーで速度のあるドリフトをモノにしたほうが、スコアは伸びる。ここではドリフトに角度をつけず、あまりカウンターステアを当てないような直線的なドリフトで攻めよう。

HILL CLIMB ヒルクライム

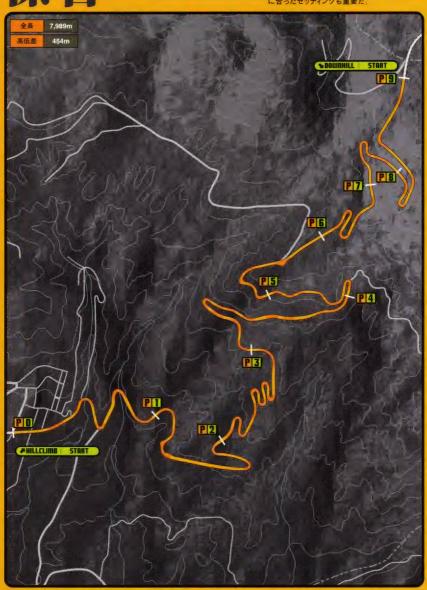
基本方針はダウンヒルといっしょ。ヘアピンより中速コーナーでのハイスピードドリフトで、CAポイントを稼いでいこう。あまり高低差のないコースだが、ヒルクライムのCAではダウンヒルよりアクセルを開ける必要がある。上り勾配でもハイスピードのドリフトを決めるためには、ギア比を加速よりに調整したり、ROMセッティングでトルクピークを低回転寄りにするといいだろう。

COURSE GUIDE · HARUNA

榛名

榛名の特徴はコーナーのバリエーションの多さ。長い行程を走りきる集中力も必要だが、ストレートやタイトなヘアピンが組み合わされるコースに合ったセッティングも重要だ。

TA BATTLE
TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

3車線あるストレートやつづら折りで続くヘアピンなど、メリハリのあるコースをどう攻めるかが問題。タイトコーナーが多いので曲がりやすいセッティングにしつつ、ストレートで飛ばせるように最高速もある程度追求したい。ストップ＆ゴーが多いのでブレーキのチューンは必須だ。またコース全長が長いぶん、コース後半にはタイヤの磨耗も大きくなるので要注意。

HILL CLIMB ヒルクライム

ヘアピンに対する曲がりやすさと、ブレーキの強化はダウンヒル同様に重視したい要素。しかし、ヒルクライムは、場所によってはかなり上り勾配がきついので最高速を意識したセッティングよりは加速力を重視したい。とくにヘアピンが連続する区間は上り勾配がきつく、曲がりにくい厄介な場所となる。ここでタイムロスしないように、パンチのある加速力を手に入れよう。

CA BATTLE
CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

長いストレートを飛ばしたあとでも、しっかりと減速して綺麗なドリフト状態に入れるように、ブレーキの利きをしっかりと調整したい。榛名はタイトコーナーが多いので、そこに合わせてリアのグリップを落とし、曲がりやすいオーバー気味のセッティングをとろう。しかし、下り勾配がきついヘアピンではテールがスライドし過ぎる場合もあるので、ステア操作は慎重に行なうこと。

HILL CLIMB ヒルクライム

ドリフトしやすい連続ヘアピンは、どこも上りの勾配がきつい。そのほかのコーナーにも勾配がきつい場所が数ヵ所あり、ここでドリフトをうまく決めていくにはマシンパワーと加速力が求められる。CAということで直線でのスピードの伸びは無視し、タイトな上り勾配でドリフトをキープできるように、ギア比やトルクカーブのセッティングでマシンを加速仕様に仕上げておこう。

COURSE GUIDE · AKAGI

赤城

やや長めのコース全長で、直線らしい直線はほとんど存在しない。コースの大部分は低、中速コーナーで構成されており、ハンドリングに優れたセッティングを要求されるコースだ。

全長	5,700m
高低差	410m

TA BATTLE

▌TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

ヘアピンやタイトコーナーが連続する場所だけ注意すれば、そのほかの区間はテンポよくクリアしていくことができる。直線区間はほとんどなく、つねに細かいコーナーが連続するので、それに合わせたレスポンスのいいステア特性をマシンに与えたい。加速、減速を細かくくり返すだけに、加速感のあるセッティングにすることも重要。クイックで速いマシンに仕上げよう。

HILL CLIMB ヒルクライム

ヒルクライムでは、ダウンヒル以上にマシンに上り勾配を駆け上がるパワーが必要になる。とくにヘアピンが連続する区間は勾配がきつくコーナーもタイトで、トルクのある走りが必要だ。このパワーに加えて、細かくうねるコーナーに対応できるような足回りのセッティングも欲しい。気持ちオーバー気味で、スムーズにノーズがコーナーに入っていく感じが理想的だ。

CA BATTLE

▌CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

連続するタイトコーナーを、ひとつひとつしっかりとクリアしていくことが重要。タイトなCA区間が多く、きっちり止まれる制動力をマシンに与えたい。また複数のコーナーがまとめてひとつのCA区間になっている場所が多く、こうした場所できっちりドリフトを成功させておくと高ポイント獲得に繋がる。ヘアピンが連続する区間では、遅めのスピードで慎重に攻めること。

HILL CLIMB ヒルクライム

TAと同様に、タイトな上り勾配のコーナーでしっかりとマシンを振り回せるよう、エンジンにトルクのあるセッティングを施すこと。そしてギア比も加速仕様にし、レスポンス良くエンジンがフケ上がるようにしたい。ヘアピンなど低速で進入するCA区間では、上り勾配に負けてマシンをドリフトさせにくい。ヒルクライムの場合はリアタイヤだけグリップを落としてもいいだろう。

COURSE GUIDE - URAROKKO

裏六甲

ロングコースの中では、コース全長は短め。直線区間はほとんどなく、細かいタイトコーナーが延々と続く。コース幅も狭く、SPバトルでは抜きどころに困ってしまうコースだ。

TA BATTLE

TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

スタート直後に一瞬ストレートがあるが、そこを過ぎるとゴールまでずっとコーナーが連続する。どのコーナーも細かくうねるようなタイトな場所なので、マシンにすばやいハンドリングレスポンスが要求される。クイックに曲がれるように気持ちオーバー気味の足回りにしておき、ギア比も低速ギアメインの加速仕様にしよう。早めのステア操作を心がけてテンポよく走っていきたい。

HILL CLIMB ヒルクライム

ヒルクライムの場合上り勾配であまり車速が乗らないが、軽いブレーキングとアクセル操作のみで意外とスムーズにコーナーをクリアしていける。逆に必要以上に減速してしまうとタイムが伸びないということでもある。ここはダウンヒル同様加速仕様のギア比にしつつ、踏めるところは踏んでタイムを縮めていこう。すばやいステア操作とアクセル操作のコンビネーションが噛み合えば、気持ちよく走れるはずだ。

CA BATTLE

CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

コース中盤のタイトコーナーが連続する区間は、そのほとんどがCA区間になっている。ここをいかにスムーズにクリアしていくかがポイントだ。ひとつひとつのCA区間を意識してドリフトをするのではなく、連続するCA区間をひとつの走りで組み立てていくことでスムーズな走りが実現するはずだ。全体的に車速は抑えめにし、下り勾配を滑り落ちるような感覚でドリフトしていこう。

HILL CLIMB ヒルクライム

タイトコーナーが連続する区間では、ドリフトに持ち込みやすい車速を確保しにくい。対策としてギア比を加速仕様に調整するのはもちろん、リアタイヤのグリップも落としたほうがいいだろう。そもそもタイトコーナーが多く、ハイスピードでのドリフトを狙うのは難しい場所。たとえスピードは遅くとも、確実にドリフトを行なって必要なCPを取りこぼさないように走りたい。

COURSE GUIDE - OMOTE ROKKO

表六甲

裏六甲同様短めのコースで、コーナーが連続している感じも似ているが、タイトコーナーのきびしさはこちらのほうが上。勾配のきつい難しいヘアピンをどう攻略していくかが重要なコースだ。

TA BATTLE

TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

裏六甲ほど細かくうねったコースではないが、数ヵ所配置されたヘアピンが難所。ヘアピンのサイズもさまざまなので、臨機応変に対応していきたい。そこで重要なのがやはり曲がりやすいセッティングだが、ここには極端にタイトなヘアピンもあるのでブレーキ関係もセットで強化したい。タイトな場所ではサイドブレーキを併用して、マシンの姿勢を強引に変化させてもいいだろう。

HILL CLIMB ヒルクライム

ヘアピンに対する進入はダウンヒルほどシビアではないが、やはり数ヵ所あるヘアピンはスムーズにクリアしたい場所。とくに狭いヘアピンが2ヵ所連続する場所は上り勾配がかなりきついので、マシンの加速力が弱いとタイムをロスすることになるだろう。またマップで見るよりタイトな場所も多く、それらのコーナーで慌てないようにしっかりとしたブレーキチューンを施しておきたい。

CA BATTLE

CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

TAと同じく、数ヵ所配置されたヘアピンが難所。とくに最初のヘアピンはコーナーのRが微妙に変化しているので、普通のヘアピンと思って進入しないように。またここでは右→左と連続するコーナーがひとつのCA区間になっていることが多く、そこでスムーズに切り返しのドリフトができるかどうかがスコアアップの鍵を握る。ステア操作を慎重に行なってマシンの姿勢を制御しよう。

HILL CLIMB ヒルクライム

ダウンヒル同様、連続コーナーとタイトなヘアピンがポイント。しかしダウンヒルほど車速は乗らないので、マシンの姿勢制御に集中して低速で確実なドリフトをしていこう。ヘアピンが2回連続する勾配がきつい区間は、マシンに加速力とパワーが必要。ここはカーブがきつすぎるので、サイドブレーキを使用してドリフトへの進入姿勢を作ろう。サイドは一瞬だけ使うのがコツだ。

COURSE GUIDE · SHIGA KUSATSU

志賀草津

見晴らしがよい場所を走るので、コーナーの先まで見通しが利く。ストレートから低、中速コーナー、そしてヘアピンまでバランスよくいろいろな要素が配置されたコースといえる。

全長	5,080m
高低差	343m

TA BATTLE
TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

直線区間が多く、ハイスピードなペースで走っていける。しかし直線の最後にタイトコーナーが配置されていることが多く、ブレーキ性能の高さが求められる。中速でスピードをキープしつつ曲がる場所も多いので、極端な加速仕様にはしないこと。高いグリップ力とオーバーすぎない安定したハンドリングに仕上げ、全体的に高い車速を維持していければベストだろう。

HILL CLIMB ヒルクライム

ハイスピードで走っていけるコースだけに、ヒルクライムでは速度が落ちないようにややギア比を下げて加速力をマシンに与えよう。よりパワー感が欲しい場合は、トルクピークをやや低回転気味にするといいだろう。そのほか足回りなどはダウンヒル同様で、中速コーナーをすばやくクリアできるようなセッティングが理想だ。ここではオーバーステアセッティングは控えめにしよう。

CA BATTLE
CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

速いスピードからのCA区間進入というパターンが多く、ブレーキングに細心の注意を払わないとすぐにオーバースピードで外壁に接触してしまう。CAではTAの感覚を捨て、タイトコーナー手前では必要以上にスピードを出さないようにしよう。ここではオーバー気味のセッティングにせず、リアタイヤのグリップもあまり極端に落とさないほうがバランスがとりやすいはずだ。

HILL CLIMB ヒルクライム

ダウンヒル用のセッティングを引き継ぎつつ、加速感を高める方向でマシンを煮詰めよう。全体的にフラットなコース構成だが、場所によっては勾配がきつく、パワーがないと思うように加速してくれない場合があるからだ。ここでは高速コーナーでの速いドリフトでポイントを稼ぐ方向でいくため、ハンドリングが安定するアンダー気味のセッティングを試すといいだろう。

COURSE GUIDE · NIKKO

いわゆる"第二いろは坂"が日光コースとして登場。つづら折りになって延々と続くヘアピンが本コース最大の難所となっている。タイトコーナーに対する高いテクニックを要求される場所だ。

全長	7,050m
高低差	401m

P9 ↘DOWNHILL START

P8

P7

P6

P5

P4

P3

P2

P1

P0 ↗HILLCLIMB START

TA BATTLE

TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

ポイントはやはりヘアピンが連続する区間。ここをできるだけスムーズにクリアすることがタイムアップの秘訣だ。ヘアピンはできるだけコンパクトに曲がりたいので、しっかり止まれるようブレーキは必ず強化すること。サイドブレーキを併用し、姿勢を一気に変化させてしまうのもコツだ。ただしコース全長が長いこともあり、タイヤをいたわることも忘れないように。

HILL CLIMB ヒルクライム

ストレート区間が数ヵ所あるが、ここはヘアピン区間に狙いを定めてマシンを加速仕様にしておきたい。ヘアピン区間の狭さと勾配のきつさはかなりのものなので、ファイナルを下げ、トルクピークも低回転寄りにしておこう。ヒルクライムにおいてもヘアピンでのサイドブレーキ使用は有効だが、ダウンヒルより軽く使わないと減速しすぎてしまうので注意が必要だ。

CA BATTLE

CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

数が多いだけに、各ヘアピンのCA区間で必ずドリフトを成功させていきたい。ヘアピンへの進入は速度さえ注意すれば、ドリフトを成功させるのは難しくない。オーバーステア気味のセッティングでテールスライドしやすくしておき、低い速度域からでもドリフトが出しやすくしておけば、ポイントを入手しやすいだろう。下り勾配を利用して、あまりアクセルを開けずにいこう。

HILL CLIMB ヒルクライム

ダウンヒルでは下り勾配を利用してドリフトに持ち込みやすかったが、ヒルクライムではなかなかそうはいかない。しっかり加速してCA区間に進入し、ブレーキングによる荷重移動でドリフト状態を作り出す必要がある。そのためにもダウンヒル以上にマシンに加速感を与えたい。ヘアピンではやはりサイドブレーキの使用が有効。減速しすぎない程度に姿勢制御用として使っていこう。

COURSE GUIDE・ZAO

ゲーム中、もっとも長いコース。長いストレートや高速コーナーが多く、走行時の平均スピードも最も速い。しかしハイスピードコースながらコース幅は狭いので、精度の高い操作が必要だ。

全長	11,440m
高低差	622m

DOWNHILL START

P9

P8

P7

P6

P5

P4

P3

P2

P1

P0

HILLCLIMB START

TA BATTLE
TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

タイトなヘアピンも数ヵ所あるが、ここは長いストレートや高速コーナーに照準を合わせてマシンをセッティングすること。ほとんどのコースでギアは加速仕様にしていたが、ここではやや最高速仕様にしよう。足回りもアンダーステア気味にして、高速コーナリング時の安定性を確保したい。とくに駆動方式がFRやMRなどのマシンは、より強くアンダー気味にするといいだろう。

HILL CLIMB ヒルクライム

ヒルクライムといっても、ほかのコースのような高低差があるわけではないので、基本的なセッティングはダウンヒルと同じでかまわない。だが多少の上り勾配はあるので、ダウンヒルで極端に最高速仕様にしている場合は、やや加速寄りのセッティングにしておくこと。あとはダウンヒル同様、ストレートや高速コーナーをなるべく速く駆け抜けてタイムを稼いでいこう。

CA BATTLE
CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

ハイスピードコースだけに、ここでは角度より速度でポイントを稼ぐドリフトを狙っていきたい。そのために、TA同様マシンはアンダー気味のセッティングにして安定性を高めておくこと。速い速度でCA区間に進入したら、強めのブレーキングやサイドブレーキの使用でマシンのテールを軽くでいいのでスライドさせよう。速度が乗っていればそれだけで簡単にポイントが入るはずだ。

HILL CLIMB ヒルクライム

TAと同じく、CAにおいてもダウンヒルとヒルクライムで大きなセッティングの差はない。ハンドリングの味つけはアンダー気味にしておき、ヒルクライムでも速度のあるドリフトでポイントを稼いでいこう。ただしヘアピンのことを考えると、多少の加速力は必要。トータル的にはダウンヒルのセッティングをベースに、ギア比を落として加速力をアップさせておけば問題ないだろう。

COURSE GUIDE · ASO

低、中速コーナーとストレートがバランスよく配置され、メリハリのあるドライブを楽しめる。コースに高低差はあまりなく、眺めもフラットなのでかなり見通しがいいコースだ。

全長	6,060m
高低差	411m

DOWNHILL START

HILLCLIMB START

P0 P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9

TA BATTLE

TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

蔵王ほどではないがフラットでストレートが多く、全体的な走行スピードは高い。タイトコーナーは少なめで中速コーナーが多いので、安定性を重視してややアンダーステア気味にハンドリングを調整しよう。またストレートでしっかりスピードが乗るように、ギア比は加速力より最高速を重視したい。ほんの少しでいいので、ギア比のファイナルは最高速寄りにしておこう。

HILL CLIMB ヒルクライム

全体的にフラットで高低差が少ないため、基本的なセッティングはダウンヒルと変わらない。ここでも中速コーナーを軸に、アンダーステアセッティングでマシンを仕上げよう。ただしダウンヒルでやや最高速寄りにセッティングしたギア比は、ヒルクライム用に多少下げておくこと。走りの感覚もダウンヒルと変わらないので、走り込めば上り下りともすぐに極められるだろう。

CA BATTLE

CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

スピードが乗るなか、高速コーナーでどれだけポイントを稼ぐかがキモ。TA同様アンダーステアセッティングのマシンに仕上げ、角度よりも速度と安定性を重視したドリフトで高ポイントを狙っていこう。数ヵ所あるタイトなコーナーではドリフトが難しくなるが、サイドブレーキを使用したドリフトで無理矢理姿勢を変化させれば、それなりのポイントは入手できるはずだ。

HILL CLIMB ヒルクライム

セッティングや走り方はダウンヒルとほとんど同じ。ハンドリングをアンダーステアセッティングに味つけし、高速コーナーでの安定性を高めておこう。上り勾配でも車速が乗るように、ダウンヒル仕様よりはギア比を下げること。あとは角度より速度を重視したドリフトで、確実にポイントを取っていきたい。タイトコーナーでは十分に減速してそこそこのポイントを狙おう。

COURSE GUIDE - HOKKAIDO

北海道

全コースの中で唯一のグラベル専用コース。タイトなコーナーは少ないが、スリッピーかつバンピーな路面は独自のテクニックを必要とする。マシンは必ずグラベル専用のセッティングにしよう。

全長	7,360m
高低差	153m

DOWNHILL START

HILLCLIMB START

P0 P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9

TA BATTLE ▌TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

コースはほぼフラットで、勾配のきつい場所はない。ダウンヒル側からスタートすると、最初は広いコース幅がだんだん狭くなるので注意しよう。こうした路面の荒いグラベルコースでは、サスペンションをしっかり作動させることが重要で、車高を下げるのは厳禁。タイヤはグラベルでいちばんグリップ力が高いスポーツのレベル5を選択し、アンダー気味の味つけでいこう。

HILL CLIMB ヒルクライム

コースの一部がやや上り勾配になっているだけで、基本的に高低差はない。そのため、セッティングはほぼダウンヒルと共通となる。ただでさえ滑りやすいグラベル路面に対応するため、ハンドリングはアンダーステアセッティングにし、車高を上げてサスペンションの作動量を確保しよう。タイトなコーナーは少ないので、ギア比は加速力より最高速をやや強めにするといい。

CA BATTLE ▌CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

そもそも滑りやすいグラベル路面で、わざわざリアタイヤのグリップ力を下げる必要はない。ダウンヒル前半のコースは道幅が広く、サイドブレーキを使用した思い切り角度のあるドリフトを成功させやすい。いろいろなCA区間で、積極的にサイドブレーキを使用していこう。また、グラベルコースは圧倒的に4WD車が有利なので、ここでは必ず4WD車をチョイスすること。

HILL CLIMB ヒルクライム

ダウンヒルと同様のテクニック、セッティングでそのままいける。安定性を重視したアンダーステアセッティングに仕上げ、CA区間ではサイドブレーキを使って角度のあるドリフトを決めよう。コース幅が広いコーナーが多いので、こうした場所では速い進入速度からサイドブレーキを使用して角度をつければ、かなり高ポイントのドリフトを簡単に決めることができるはずだ。

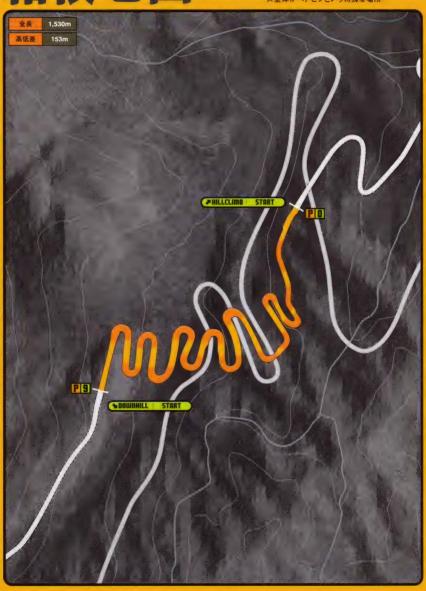
COURSE GUIDE・HAKONE NANAMAGARI

箱根七曲

ロングコースに続いて収録された、もうひとつの箱根コース。名前は"七曲"だが、実際にはそれ以上のヘアピンで構成されている。そもそもコース全体がヘアピンという特殊な場所。

全長	1,530m
高低差	153m

TA BATTLE

TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

ひたすら続くヘアピンを、どれだけテンポ良くクリアしていけるかが勝負。どれも同じように見えるが、ヘアピン間の直線の距離やカーブのRは異なっており、一様にはクリアできないようになっている。ここはオーバー気味のセッティングでドリフトをメインにクリアしていき、積極的にサイドブレーキを使用してとにかくコンパクトにコーナリングしていくのがいいだろう。

HILL CLIMB ヒルクライム

基本的なセッティングはダウンヒルのものを活かしつつ、上り勾配に対する加速力やトルク感を増大させておこう。とくにファイナルギアを調整して加速力をアップさせておくと効果的だ。上り勾配の進入スピードはダウンヒルより落ちるが、タイトなコーナーではサイドブレーキを併用して曲がったほうが速い。スピンしない程度に大胆に使用してマシンの向きを変えていこう。

CA BATTLE

CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

TAダウンヒルのセッティングの方向性を、そのまま活かしていくのがいい。オーバーステアセッティングでリアタイヤをスライドしやすくしておき、狭いコーナーでもマシンがドリフトしやすい味つけをしておこう。とくにカーブがタイトな場所では、サイドブレーキで強引にドリフト態勢に持っていくこと。スピンしないようにスピードはやや控えめでドリフトしていくといい。

HILL CLIMB ヒルクライム

CA区間の大半はヘアピンに集中しており、ダウンヒルと攻めどころは同じ。ダウンヒルでは下り勾配もあってサイドブレーキからのドリフトが出しやすいが、ヒルクライムではそこにさらなる加速力が必要となる。ファイナル調整による加速力アップは必須だ。またヘアピンのイン側はとくに勾配が強くなっており、たまにマシンが大きく挙動を乱すことがあるので注意しよう。

COURSE GUIDE · USUI TOUGE

碓氷峠

マップで見るよりもタイトコーナーが連続する感じのコース。コース幅も狭く精度の高いドライビングが必要。コースに高低差はほとんどなく、上り下りどちらのスタートでもフラットな路面だ。

全長	1,080m
高低差	19m

TA BATTLE

TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

ストレート区間がほとんどなく、狭いコース幅のタイトなコーナーが続く。ほとんどスピードは出せないので、そのなかでレスポンスよく走れるように加速力を向上させておきたい。タイトなコーナーをすばやくクリアするために、ハンドリングはオーバーステアセッティングにしてクイックな旋回性能を与えておくこと。無理に飛ばさず堅実に走ったほうが結果的に速い。

HILL CLIMB ヒルクライム

高低差のほとんどないフラットなコースなので、ダウンヒルとまったく同じセッティングで挑んでかまわない。タイトコーナー対策のためのオーバーステアセッティング、そして加速時のアクセルレスポンス向上を目指したファイナルギア調整と、同じ方向性でマシンを調整しよう。走り方もまったく同様で、ひとつひとつのコーナーを確実にクリアしていくスタイルでいくといい。

CA BATTLE

CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

コース幅が狭くコーナーもタイトなので、マシンの車速が乗らず豪快なドリフトを決めるのは難しい。TAダウンヒルと同様のセッティングでマシンをオーバーステア気味にしておき、低い速度からでもドリフト態勢に持っていけるようにしておこう。マシンコントロールに自信があるなら、さらにリアタイヤのグリップを落として完全なドリフトセッティングで挑むのも手だ。

HILL CLIMB ヒルクライム

TAと同じように、ダウンヒルとヒルクライムによるセッティングや走り方に違いはない。オーバーステアセッティングに加速力を追加し、リアタイヤのグリップを落とした極端なドリフト仕様でチャレンジしよう。ただし、コース幅が狭いのであまり振り回すようなドリフトはせず、マシンがアウト側に膨らまないようにアクセルを調整しながら、細かくドリフトしていくといい。

COURSE GUIDE · MYOUGISAN

妙義山

ストレートから中、低速コーナーがバランスよく配置されており、ショートコースということを感じさせないボリューム感がある。バランスのいいマシンセッティングが問われるはずだ。

全長	1,760m
高低差	106m

DOWNHILL START
P9

HILLCLIMB START
P0

TA BATTLE

TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

ショートコースながらストレートやコーナーがバランスよくレイアウトされているため、マシンにもバランスのいいセッティングが求められる。方向性としてはオーバーステアセッティングと加速力重視だが、あまり過激に調整せず、そこそこのレベルに留めてバランスを保っておこう。コース後半のエリアは急に下り勾配がきつくなるので、ブレーキングを早めに行なおう。

HILL CLIMB ヒルクライム

じんわりと上り勾配が続くため、車速が思ったほど伸びずかなり攻めた走りができる。とくにスタート直後の連続コーナーはかなり勾配がきつく、アクセルワークだけでクリアできてしまうほど。ここではダウンヒルとは逆に極端な加速仕様にしておこう。ファイナルギアの数値をかなり下げ、ついでにROMセッティングでトルクピークを低回転寄りにしよう。

CA BATTLE

CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

TAダウンヒルのセッティングをそのままに、リアタイヤのグリップ力だけ落としてドリフト仕様にするのがいいだろう。コース幅はそれなりだが速いドリフトを狙えるほどではないので、低速で確実にドリフトをしながらポイントを稼いでいこう。コース後半のコーナーが連続するエリアはかなり下り勾配がきついので、ここではあまりアクセルを開けないほうが安全だ。

HILL CLIMB ヒルクライム

上り勾配がきつく速いドリフトは決めにくい。スコアは低くても確実にドリフトを決めることと、できるだけ角度のあるドリフトをすることを考えよう。高いCAポイントを獲得することより、CAポイントを残さず取ることが重要なのだ。またここではTAのときと同様、勾配に負けない加速力が必要になってくる。ファイナルギア調整による加速力アップは必須だ。

COURSE GUIDE - HAPPOUGAHARA

八方ヶ原

2車線道路だが路側帯があり、コース幅が非常に広い。ヘアピンや低速コーナーが多いが、広いコース幅のおかげで思い切った走りができる。上り下りとも下がって上がる変わった場所だ。

TA BATTLE

TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

コース全体がすり鉢状になっているため、ダウンヒルでスタートしても途中からヒルクライムになる。つまりここでは下りにも上りにも適したバランス型のセッティングが求められる。ギア比はほぼニュートラルで固定し、タイトコーナー対策でハンドリングはオーバーステア気味に味つけしよう。コース幅が広いので、限界まで突っ込んだアグレッシブな走りを楽しめるはずだ。

HILL CLIMB ヒルクライム

ダウンヒル同様前半が下り、後半は上りという構成なので、ヒルクライムなのにいきなり下るという展開だ。セッティングはダウンヒルとまったく同様でかまわない。ただし、ヒルクライムは前半の下りのセクションは簡単だが、後半の上りのセクションに連続ヘアピンが待っている。ここの上り勾配はかなりきついので、ヘアピン対策でギア比を加速寄りにしておいてもいいだろう。

CA BATTLE

CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

コース幅が広いので豪快なドリフトを決めやすく、高ポイントを獲得しやすい。ここではアンダーステアセッティングに加えてリアタイヤのグリップも落とし、マシンを完全なドリフト仕様に仕上げて高ポイントを狙いにいこう。前半の下り勾配の連続ヘアピンや、トンネルを抜けたあとの連続コーナーなど、高ポイントを狙える場所では豪快なドリフトを成功させていきたい。

HILL CLIMB ヒルクライム

セッティングはTA同様ダウンヒルと同じ方向にしつつ、後半の連続ヘアピン対策でややギア比を加速寄りにしておこう。前半の下りのセクションはほとんどCA区間で構成されているが、ここをきっちり外壁接触なしでクリアして確実にポイントを稼いでおきたい。後半の連続ヘアピンも、テンポをつかんでしまえば難しくない場所。恐れずに思い切りイン側に飛び込むと成功しやすい。

COURSE GUIDE・YOKOHAMA

横浜

峠ではない唯一の市街地コース。住宅街を抜けて商店街の入口でゴールする構成はこのコースならではの醍醐味だ。コーナーではなく交差点が登場するのも市街地コースならでは。

全長	1,090m
高低差	30m

HILLCLIMB START
P0
P9
DOWNHILL START

TA BATTLE

TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

ダウンヒルだが一度高台へ上るため、スタート直後は上り坂になっている。このコースのコーナーはほとんどが交差点なので、直角のタイトな場所が多い。こうしたコーナーはかなり手前からのブレーキングを要するだけに、ブレーキチューンは必須だ。コースそのものは非常に短く、長いストレートもないので、ギア比は完全に加速仕様に振ってかまわない。足回りはオーバー気味で。

HILL CLIMB ヒルクライム

ダウンヒルと同様、最初に上がってまた下がるコース構成だ。上り勾配はそれなりにきついのでギア比は加速寄りにセッティングすること。ハンドリングに関してもダウンヒルと同じくオーバーステアの方向で仕上げよう。また、ここは最後の下りに入る交差点が最大の難所。曲がり角が狭く道幅も細くなるため、交差点手前から十分に減速しないと安全な進入ができないので注意。

CA BATTLE

CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

緩いカーブに設置されたCA区間が多く、なかなか高ポイントが稼ぎにくい。こうした場所でも確実にポイントを拾っていくために、強めのオーバーステアセッティングと加速力を重視した低いギア比のセッティングを施しておこう。コース幅が狭く速いスピードでのドリフトは危険なので、低い速度域からマシンをスライドさせ、コントロールできる範囲でドリフトを行なうこと。

HILL CLIMB ヒルクライム

基本的なセッティングの方向性はダウンヒルと同じで、オーバーステア、加速重視、ブレーキ強化を施しておけば問題はない。スタート直後の上り坂に配置されたCA区間は、振り返しのドリフトをうまく決めれば高ポイントだ。最後の交差点を曲がったあとの下り区間は、ダウンヒルではスピードが乗らずドリフトしにくかったが、ヒルクライムなら高ポイントを狙えるぞ。

COURSE GUIDE - YUKI NO OOTANI

雪の大谷

数メートルある雪の壁に挟まれた圧迫感のあるステージ。実際雪の壁のおかげで、コースの見通しは非常に悪い。コース自体は大半が高速コーナーで構成されたハイスピードコースだ。

TA BATTLE

TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

コースは全体的にフラットで、高低差はほとんど感じられない。タイトコーナーは少なく、配置されているのはほとんど高速コーナーだ。つまりここではこの高速コーナーを重視したセッティングがベスト。アンダーステアセッティングにして高速時の安定性を確保し、ギア比もやや最高速寄りにしておこう。タイトコーナー以外ではほとんどアクセルを抜く必要はない。

HILL CLIMB ヒルクライム

コースに高低差がないため、セッティングや走り方に関してダウンヒルと異なる部分はない。足回りのセッティングはアンダーステアに味つけし、ファイナルギアを最高速寄りにして高速コーナーに特化したマシンに仕上げよう。コースの走り方もダウンヒルとまったく同じだ。コーナーの見通しの悪さにだけ注意して、あとは踏めるところでキッチリ踏んでタイムを稼ごう。

CA BATTLE

CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

高速コースだけに、CA区間では速い速度のドリフトで高ポイントを獲得していきたい。セッティングはTAダウンヒルに準じてアンダーステアの最高速仕様にしておくこと。マシンを安定方向にセッティングしたら、あとはCA区間で角度より速度を重視したドリフトを決めて高ポイントを狙っていこう。タイトコーナーではサイドブレーキを使用して姿勢を変化させていけばいい。

HILL CLIMB ヒルクライム

TA同様、CAにおいてもダウンヒル、ヒルクライムの違いはない。セッティングも走り方も共通の仕様でアタックしても、なにも問題はないだろう。高速時の安定性を重視してアンダー気味になっているマシンはややドリフトさせにくいが、しっかりブレーキングを行なって荷重を前輪側に移せばドリフト状態になる。ここでは角度は必要がない。速いドリフトを目指そう。

COURSE GUIDE・KIRIGAMINE

霧ヶ峰

高速コーナーとタイトな低速コーナーがミックスされたテクニカルなコース。加減速のメリハリが難しいが、コース幅はなかなか広く思い切った走りで大胆に攻めることが可能だ

TA BATTLE

TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

高速コーナーではできるだけアクセルを踏みつつ、ヘアピンなどのタイトコーナーもスムーズにクリアしていきたい場所。ここは中盤のタイトな区間にセッティングを合わせ、ハンドリングは気持ちオーバーステアの方向でセットしよう。ギア比も極端に動かさず、ニュートラルな値でかまわない。オーバー気味の挙動だと高速コーナーが難しいが、ステア操作でうまくねじ伏せよう。

HILL CLIMB ヒルクライム

ヒルクライムらしい上り勾配はあまり感じられないので、ギア比のセッティングを加速仕様にする必要はない。セッティングの方向性はダウンヒルと同じく、中盤セクションに合わせた仕様で問題ないだろう。スタート直後の大きな右コーナーは、ブレーキを使わずアクセル操作のみでクリアしていきたい場所。ここでスピードを乗せるようにすると、タイムアップに直結する。

CA BATTLE

CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

TAのときと同じく、中盤セクションに合わせてタイトコーナー向けのセッティングで仕上げること。CAではよりオーバーステアの方向にセットしてもいいだろう。ギア比はTA同様ニュートラルなセッティングでかまわない。中盤のタイトなエリアでしっかりポイントを稼いだら、最後のCA区間で勝負を賭けよう。この高速コーナーは決まればかなり高ポイント。外壁接触だけは要注意だ。

HILL CLIMB ヒルクライム

やはりCAヒルクライムも、セッティングは中盤セクションに合わせたオーバーステア仕様がベーシック。中盤セクションで連続するヘアピンは、コース幅が広くアウト側に少し余裕があるため、ややオーバースピードで突っ込み、派手なドリフトでポイントを稼げる場所だ。またスタート直後の右コーナーも速度が乗るので高ポイントが狙える。速いドリフトをしっかり決めよう。

COURSE GUIDE - OOSIMIZU

大垂水

短いコースのなかに、ベーシックなコーナーがレイアウトされている。さほど高低差もないフラットな路面だが、コース幅が狭く精度の高いドライビングを要求される場所だ。

全長	1,440m
高低差	58m

DOWNHILL START

P9

HILLCLIMB START

P0

TA BATTLE
TAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

低、中、高速コーナーがバランスよく配置されたレイアウトだけに、マシンのセッティングもバランスを追求したい。すべての項目においてニュートラルなセッティングでもいいが、ハンドリングを気持ちオーバーステアセッティングにし、ギア比はやや加速仕様にしておこう。全体的にレスポンスのよい方向にマシンをセットしておけば、より速いタイムが狙えるはずだ。

HILL CLIMB ヒルクライム

ヒルクライムといってもきつい上り勾配ではないが、レスポンスのよい加速のためにギア比はやや下げておきたい。足回りはヒルクライム同様ややオーバーステア気味にセットし、低、中速コーナーをクイックに曲がれるようにしておこう。極端に難しいコーナーはないので、必要のないブレーキングは徐々に減らしていって、こつこつタイムアップを狙っていきたい。

CA BATTLE
CAバトルでの攻略ポイント

DOWN HILL ダウンヒル

狭く短いコースで確実にCAポイントを獲得していくために、TAよりもオーバーステアセッティングの度合を強めていきたい。勾配はフラットだが、レスポンスよくマシンを加速させるためにギア比も加速力を強める方向がいいだろう。Rの大きいヘアピンなどでは曲がりすぎる挙動を押さえ込むのが難しいが、そういう場所ではなるべく角度を抑えたドリフトを目指すように。

HILL CLIMB ヒルクライム

セッティングや走り方など、基本的な内容はダウンヒルと同じ。狭いコースに合わせて低いスピードからドリフトできるよう、オーバーステアセッティングをベースに加速力も補強しよう。荷重移動がすばやく行なえるようにブレーキの利きも強化し、クイックなドリフトを成功させていきたい。Rの緩いCA区間では、角度より速度でポイントを稼ぐように使い分けていこう。

COURSE GUIDE・Gymkhana

ジムカーナ

ロングコースのカテゴリーレースでプレイ可能なジムカーナは10段階のレベルがあり、それぞれルートが異なる。また、コースが違ってもルートは共通だが、ステージごとにクリアタイムやクリアCAポイントが設定されている。クリア条件の一覧はP196に掲載しているので、そちらを参照してほしい。ここではすべてのルートを紹介しよう。

コースを間違えると大きなタイムロスとなる。TAアタックではとくに注意しよう。

LEVEL5

LEVEL6

LEVEL7

LEVEL8

LEVEL9

LEVEL10

PIT STOP
KAIDO COLUMN VOL.2

エンディング後の追加要素

KAIDOワールドをより深く知るための小ネタを提供するのがこのPIT STOP。しばし息抜きを。クリアしてもまだまだ遊べます。

追加要素 1 トゥンティマスターとマスターロード

ステージ4をクリアしたあと、各コースのPAにランダムで配置される謎のライバルがトゥエンティマスターとマスターロードだ。トゥエンティマスターを20人倒すごとにマスターロードが出現する展開で、マスター系ライバルがいなくなることは永遠にない。このマスター系ライバルのマシンは車種やチューン内容がランダムで決定されるので、決まった形がないのも特徴だ。彼らはPAで会っても口を開くことすらない。

倒しても倒してもいなくならないマスターたち。まさに最強の相手。

追加要素 2 ADVANCE NEW GAME

エモーショナルキングを倒してファイナルステージをクリアすると、メニュー画面に"アドバンスニューゲーム"が追加される。これは通常のニューゲームとは違い、ゲーム開始時の所持CP額が2億CP、ガレージ内のマシンを前回のコンクエストからすべて引き継げる、隠しナンバープレートがすべて選択可能、すべてのウェザードールを所持、難易度調整がない、といった要素が付加されている。そのほかについては、通常のニューゲームと変わらない。

いきなり2億CP所持しているのでお金に困ることはない。贅沢だ。

有利な条件で遊べる2周目のコンクエストモードといった内容。

追加要素 3 街道シアターモード

エンディングを迎えたあと、メインメニューに"街道シアターモード"が追加される。このモードでは、ゲーム内に収録されているムービー(オープニングは除く)、サウンド、SEをすべて閲覧することができる。また"ライバルバトル"モードも追加され、ライバルリストからダイレクトにライバルを選択し、バトルを楽しめるようになる。街道シアターは、まさにクリア後のご褒美といえる内容だ。

プレイ中気になるムービーやBGMがあったら、ここで確認しよう。

第4章 データベース

CAR DATA

カーデータ

本作に登場するクルマは国内外のメーカーから選りすぐりの219車種。市販車からチューニングショップのデモカー、競技用の車輌まで幅広くそろえてある。もちろんすべてが実在するクルマだ
※CAR DATAページに記載されているスペックはゲーム内のもので、実車のスペックとは異なる場合があります。

●カーデータの見方

1 車種
メーカー名、車種名、形式、年式。また、掲載はゲーム内のニューカーディーラーに並ぶ順番としている。ただし、デモカーや競技車輌などはメーカー名がSPECIALとなっている。

2 スペック
チューニングされていない、新車の状態でのスペック。駆動、吸気方式はアイコンで、総排気量、最高出力、最大トルク、重量は数値で掲載している。ただし、SPECIALのクルマなど、スペックが公開されていないものは"-"としている。

3 購入条件
そのクルマを購入するための条件と価格。()内は難易度調整(P016参照)が行なわれた場合の条件となっている。

ASL
GARAIYA
GARAIYA
2002
9,480,000 CP
MR
STRAIGHT
1998cc
204ps/7200rpm
21kg•m/5200rpm
930kg
ステージ2クリア後に購入可能
DAIHATSU
MIDGET II R type
K100P
1996
599,000 CP
FR
STRAIGHT
659cc
31ps/4900rpm
5.1kg•m/3200rpm
570kg
はじめから購入可能
DAIHATSU
MIRA TR-XX AVANZATO R
L502S
1997
1,290,000 CP
FF
STRAIGHT
TURBO
659cc
64ps/7500rpm
10.2kg•m/4000rpm
700kg
はじめから購入可能
DAIHATSU
MIRA AVI RS
L260S
2003
1,092,000 CP
4WD
STRAIGHT
TURBO
659cc
64ps/6400rpm
10.5kg•m/3200rpm
830kg
はじめから購入可能

DAIHATSU

COPEN

L880K

expression → 2002

Price → **1,498,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FF	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 659cc
- Output → 64ps/6000rpm
- Torque → 11.2kg•m/3200rpm
- Mass → 830kg

はじめから購入可能

DAIHATSU

STORIA X-4

M112S

expression → 2001

Price → **1,503,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 713cc
- Output → 120ps/7200rpm
- Torque → 13kg•m/4800rpm
- Mass → 840kg

ステージ1クリア後に購入可能

HONDA

BEAT

PP1

expression → 1991

Price → **1,450,000 CP**

Drive Type	Engine Type
MR	STRAIGHT

- Displacement → 656cc
- Output → 64ps/8100rpm
- Torque → 6.1kg•m/7000rpm
- Mass → 760kg

はじめから購入可能

HONDA

CITY TURBO II

AA

expression → 1983

Price → **1,350,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FF	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 1231cc
- Output → 110ps/5500rpm
- Torque → 16.3kg•m/3000rpm
- Mass → 735kg

スペシャルユーズドにはじめから登録

HONDA

FIT 1.3W

GD1

expression → 2004

Price → 1,350,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement	1339cc
Output	86ps/5700rpm
Torque	12.1kg•m/2800rpm
Mass	1000kg

はじめから購入可能

HONDA

CIVIC SiR II

EG6

expression → 1993

Price → 1,638,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement	1595cc
Output	170ps/7800rpm
Torque	16kg•m/7300rpm
Mass	1050kg

はじめから購入可能

HONDA

CIVIC TYPE R

EK9

expression → 1998

Price → 1,998,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement	1595cc
Output	185ps/8200rpm
Torque	16.3kg•m/7500rpm
Mass	1090kg

ライバル131を倒したあとに購入可能

HONDA

CIVIC TYPE R

EP3

expression → 2001

Price → 2,200,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement	1998cc
Output	215ps/8000rpm
Torque	20.6kg•m/7000rpm
Mass	1190kg

ステージ2クリア後に購入可能

HONDA

CR-X SiR

EF8

expression → 1991

Price → 1,651,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement	1595cc
Output	160ps/7600rpm
Torque	15.5kg·m/7000rpm
Mass	970kg

はじめから購入可能

HONDA

PRELUDE Si VTEC

BB4

expression → 1991

Price → 2,300,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement	2156cc
Output	200ps/6800rpm
Torque	22.3kg·m/5500rpm
Mass	1270kg

ステージ2クリア後に購入可能（ステージ1クリア後に購入可能）

HONDA

PRELUDE TYPE S

BB6

expression → 1998

Price → 2,493,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement	2156cc
Output	220ps/7200rpm
Torque	22.5kg·m/6500rpm
Mass	1310kg

ステージ2クリア後に購入可能（ステージ1クリア後に購入可能）

HONDA

INTEGRA Si VTEC

DB8

expression → 1993

Price → 2,100,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement	1797cc
Output	180ps/7600rpm
Torque	17.8kg·m/6200rpm
Mass	1140kg

はじめから購入可能

HONDA

INTEGRA TYPE R

DC2

1999

Price → **2,228,000 CP**

Drive Type: FF
Engine Type: STRAIGHT

Displacement → 1797cc
Output → 200ps/8000rpm
Torque → 19kg•m/6200rpm
Mass → 1120kg

ステージ2クリア後に購入可能

HONDA

INTEGRA TYPE R

DC5

2004

Price → **2,590,000 CP**

Drive Type: FF
Engine Type: STRAIGHT

Displacement → 1998cc
Output → 220ps/8000rpm
Torque → 21kg•m/7000rpm
Mass → 1180kg

志賀草津クリア後に購入可能

HONDA

ACCORD EURO R

CL1

2002

Price → **2,533,000 CP**

Drive Type: FF
Engine Type: STRAIGHT

Displacement → 2156cc
Output → 220ps/7200rpm
Torque → 22.5kg•m/6700rpm
Mass → 1300kg

ステージ1クリア後に購入可能

HONDA

ACCORD EURO R

CL7

2002

Price → **2,530,000 CP**

Drive Type: FF
Engine Type: STRAIGHT

Displacement → 1998cc
Output → 220ps/8000rpm
Torque → 21kg•m/6000rpm
Mass → 1390kg

ステージ1クリア後に購入可能

HONDA

S2000 type V

AP1

expression → 2003

Price → 3,610,000 CP

Drive Type	Engine Type
FR	STRAIGHT

Displacement → 1997cc
Output → 250ps/8300rpm
Torque → 22.2kg・m/7500rpm
Mass → 1240kg

ステージ2クリア後に購入可能

HONDA

NSX TYPE R

NA1

expression → 1990

Price → 9,707,000 CP

Drive Type	Engine Type
MR	V-LINE

Displacement → 2977cc
Output → 280ps/7300rpm
Torque → 30kg・m/5400rpm
Mass → 1230kg

ステージ3クリア後に購入可能

HONDA

NSX TYPE R

NA2

expression → 2002

Price → 11,957,000 CP

Drive Type	Engine Type
MR	V-LINE

Displacement → 3179cc
Output → 280ps/7300rpm
Torque → 31kg・m/5300rpm
Mass → 1270kg

表六甲、志賀草津、日光クリア後に購入可能

MAZDA

AZ-1

PG6SA

expression → 1991

Price → 1,498,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
MR	STRAIGHT	TURBO

Displacement → 657cc
Output → 64ps/6500rpm
Torque → 8.7kg・m/4000rpm
Mass → 720kg

はじめから購入可能

MAZDA
DEMIO SPORT
DY5W
expression 2003
Price
1,450,000 CP
Drive Type
FF
Engine Type
STRAIGHT
Displacement 1498cc
Output 113ps/6000rpm
Torque 14.3kg•m/4000rpm
Mass 1080kg
はじめから購入可能
MAZDA
AXELA 23S
BK3P
expression 2003
Price
1,865,000 CP
Drive Type
FF
Engine Type
STRAIGHT
Displacement 2260cc
Output 171ps/6500rpm
Torque 21.8kg•m/4000rpm
Mass 1260kg
はじめから購入可能
MAZDA
FAMILIA GT-R
BG8Z
expression 1992
Price
2,522,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement 1839cc
Output 210ps/6000rpm
Torque 25.5kg•m/4500rpm
Mass 1210kg
箱根七曲クリア後に購入可能
MAZDA
EUNOS ROADSTER
NA8C
expression 1995
Price
1,980,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
Displacement 1839cc
Output 130ps/6500rpm
Torque 16kg•m/4500rpm
Mass 990kg
はじめから購入可能

MAZDA

ROADSTER Turbo

NB8C

expression → 2004

Price	2,699,000 CP
Drive Type	FR
Engine Type	STRAIGHT
Aspiration	TURBO
Displacement	1839cc
Output	172ps/6000rpm
Torque	21.3kg•m/5500rpm
Mass	1120kg

ステージ1クリア後に購入可能

MAZDA

ROADSTER Type S

NB8C改

expression → 2004

Price	3,255,000 CP
Drive Type	FR
Engine Type	STRAIGHT
Displacement	1839cc
Output	160ps/7000rpm
Torque	17.3kg•m/5500rpm
Mass	1100kg

ステージ1クリア後に購入可能

MAZDA

ATENZA 23S

GG3S

expression → 2002

Price	2,200,000 CP
Drive Type	FF
Engine Type	STRAIGHT
Displacement	2260cc
Output	178ps/6500rpm
Torque	21.9kg•m/4000rpm
Mass	1300kg

はじめから購入可能

MAZDA

RX-7 TURBO GT

SA22

expression → 1983

Price	1,690,000 CP
Drive Type	FR
Engine Type	ROTARY
Aspiration	TURBO
Displacement	1146cc
Output	165ps/6500rpm
Torque	23kg•m/4000rpm
Mass	1035kg

ステージ2クリア後にスペシャルユーズドに登場

MAZDA
RX-7 1.3 GT-X
FC3S
expression 1985
Price
2,670,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
ROTARY
Aspiration
TURBO
Displacement 1308cc
Output 185ps/6500rpm
Torque 25kg•m/3500rpm
Mass 1240kg
ステージ1クリア後に購入可能
MAZDA
RX-7 ∞
FC3S
expression 1990
Price
3,120,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
ROTARY
Aspiration
TURBO
Displacement 1308cc
Output 215ps/6500rpm
Torque 28kg•m/4000rpm
Mass 1230kg
ステージ2クリア後に購入可能
MAZDA
enfini RX-7 TYPE RS
FD3S
expression 1996
Price
3,665,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
ROTARY
Aspiration
TURBO
Displacement 1308cc
Output 265ps/6500rpm
Torque 30kg•m/5000rpm
Mass 1280kg
ステージ3クリア後に購入可能
MAZDA
RX-7 TYPE RS
FD3S
expression 1999
Price
3,848,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
ROTARY
Aspiration
TURBO
Displacement 1308cc
Output 280ps/6500rpm
Torque 32kg•m/5000rpm
Mass 1270kg
表六甲、志賀草津、日光クリア後に購入可能

MAZDA

RX-8 TYPE S

SE3P

expression ➡ 2003

Price ➡ **2,750,000 CP**

Drive Type	Engine Type
FR	ROTARY

- Displacement ➡ 1308cc
- Output ➡ 250ps/8500rpm
- Torque ➡ 22kg•m/5500rpm
- Mass ➡ 1310kg

ライバル093を倒したあとに購入可能

MITSUBISHI

COLT SPORT X VERSION

Z28A

expression ➡ 2003

Price ➡ **1,495,000 CP**

Drive Type	Engine Type
4WD	STRAIGHT

- Displacement ➡ 1468cc
- Output ➡ 98ps/6000rpm
- Torque ➡ 13.5kg•m/4250rpm
- Mass ➡ 1100kg

はじめから購入可能

MITSUBISHI

MIRAGE CYBORG R

CA4A

expression ➡ 1992

Price ➡ **1,578,000 CP**

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

- Displacement ➡ 1597cc
- Output ➡ 175ps/7500rpm
- Torque ➡ 17kg•m/7000rpm
- Mass ➡ 1050kg

はじめから購入可能

MITSUBISHI

MIRAGE CYBORG ZR

CJ4A

expression ➡ 1995

Price ➡ **1,700,000 CP**

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

- Displacement ➡ 1597cc
- Output ➡ 175ps/7500rpm
- Torque ➡ 17kg•m/7000rpm
- Mass ➡ 1010kg

はじめから購入可能

MITSUBISHI

MIRAGE ASTI RX

CJ4A

expression ➡ 1999

Price ➡ **1,798,000 CP**

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement ➡ 1597cc
Output ➡ 175ps/7500rpm
Torque ➡ 17kg•m/7000rpm
Mass ➡ 1070kg

はじめから購入可能

MITSUBISHI

FTO GP VER. R

DE3A

expression ➡ 1997

Price ➡ **2,285,000 CP**

Drive Type	Engine Type
FF	V-LINE

Displacement ➡ 1998cc
Output ➡ 200ps/7500rpm
Torque ➡ 20.4kg•m/6000rpm
Mass ➡ 1150kg

ステージ1クリア後に購入可能

MITSUBISHI

GALANT VR-4 TypeS

EC5A

expression ➡ 2000

Price ➡ **2,141,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	V-LINE	TURBO

Displacement ➡ 2498cc
Output ➡ 280ps/5500rpm
Torque ➡ 37kg•m/4000rpm
Mass ➡ 1520kg

ステージ2クリア後に購入可能

MITSUBISHI

GALANT VR-4

E39A

expression ➡ 1990

Price ➡ **2,981,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

Displacement ➡ 1997cc
Output ➡ 240ps/6000rpm
Torque ➡ 31kg•m/3500rpm
Mass ➡ 1410kg

ステージ2クリア後に購入可能

MITSUBISHI

LANCER GSR EVOLUTION

CD9A

expression → 1992

Price → **2,738,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 1997cc
- Output → 250ps/6000rpm
- Torque → 31.5kg•m/3000rpm
- Mass → 1240kg

箱根、広島、箱根七曲クリア後に購入可能

MITSUBISHI

LANCER GSR EVOLUTION 2

CE9A

expression → 1994

Price → **2,898,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 1997cc
- Output → 260ps/6000rpm
- Torque → 31.5kg•m/3000rpm
- Mass → 1250kg

裏六甲クリア後に購入可能

MITSUBISHI

LANCER GSR EVOLUTION 3

CE9A

expression → 1995

Price → **2,968,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 1997cc
- Output → 270ps/6250rpm
- Torque → 31.5kg•m/3000rpm
- Mass → 1260kg

赤城、裏六甲クリア後に購入可能

MITSUBISHI

LANCER GSR EVOLUTION 4

CN9A

expression → 1996

Price → **2,998,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 1997cc
- Output → 280ps/6500rpm
- Torque → 36kg•m/3000rpm
- Mass → 1250kg

ライバル234を倒したあとに購入可能

MITSUBISHI

LANCER GSR EVOLUTION 5

CP9A

expression → 1998

Price → **3,248,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1997cc
Output	280ps/6500rpm
Torque	38kg•m/3000rpm
Mass	1360kg

ステージ3クリア後に購入可能

MITSUBISHI

LANCER GSR EVOLUTION 6

CP9A

expression → 2000

Price → **3,240,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1997cc
Output	280ps/6500rpm
Torque	38kg•m/3000rpm
Mass	1360kg

表六甲、志賀草津、日光クリア後に購入可能(ステージ3クリア後に購入可能)

MITSUBISHI

LANCER EVOLUTION 7 GSR

CT9A

expression → 2001

Price → **2,998,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1997cc
Output	280ps/6500rpm
Torque	39kg•m/3500rpm
Mass	1400kg

八方ヶ原、横浜クリア後に購入可能

MITSUBISHI

LANCER EVOLUTION 8 GSR

CT9A

expression → 2003

Price → **3,298,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1997cc
Output	280ps/6500rpm
Torque	40kg•m/3500rpm
Mass	1410kg

ステージ4クリア後に購入可能

MITSUBISHI
CT9A
LANCER EVOLUTION 8 MR GSR
expression 2004
Price
3,568,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement 1997cc
Output 280ps/5500rpm
Torque 40.8kg•m/3500rpm
Mass 1400kg
雪の大谷クリア後に購入可能

MITSUBISHI
D32A
ECLIPSE GSR-4
expression 1995
Price
2,470,000 CP
Drive Type
FF
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement 1997cc
Output 230ps/6000rpm
Torque 29.5kg•m/2500rpm
Mass 1330kg
ステージ2クリア後に購入可能

MITSUBISHI
A187A
STARION GSR-VR
expression 1988
Price
2,638,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement 2555cc
Output 175ps/5000rpm
Torque 32kg•m/3000rpm
Mass 1320kg
ステージ2クリア後にスペシャルユーズドに登録

MITSUBISHI
Z15A
GTO TWIN TURBO MR
expression 1998
Price
3,979,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
V-LINE
Aspiration
TURBO
Displacement 2972cc
Output 280ps/6000rpm
Torque 43.5kg•m/2500rpm
Mass 1670kg
ステージ3クリア後に購入可能

NISSAN
MARCH R
EK10
expression ➡ 1989
Price ➡ 1,220,000 CP
Drive Type FF
Engine Type STRAIGHT
Aspiration TURBO
Displacement ➡ 930cc
Output ➡ 110ps/8400rpm
Torque ➡ 13.3kg•m/4800rpm
Mass ➡ 740kg
ライバル008を倒したあとに購入可能
NISSAN
MARCH G#
HK11
expression ➡ 1993
Price ➡ 1,355,000 CP
Drive Type FF
Engine Type STRAIGHT
Displacement ➡ 1274cc
Output ➡ 79ps/6000rpm
Torque ➡ 10.8kg•m/4000rpm
Mass ➡ 830kg
はじめから購入可能
NISSAN
MARCH 12SR
AK12
expression ➡ 2002
Price ➡ 1,596,000 CP
Drive Type FF
Engine Type STRAIGHT
Displacement ➡ 1240cc
Output ➡ 108ps/6800rpm
Torque ➡ 13.7kg•m/3600rpm
Mass ➡ 920kg
はじめから購入可能
NISSAN
BLUEBIRD SSS-R
RNU12
expression ➡ 1987
Price ➡ 3,335,000 CP
Drive Type 4WD
Engine Type STRAIGHT
Aspiration TURBO
Displacement ➡ 1809cc
Output ➡ 185ps/6400rpm
Torque ➡ 24.0kg•m/4400rpm
Mass ➡ 1150kg
ステージ1クリア後に購入可能

NISSAN

PULSAR GTI-R

RNN14

expression → 1990

Price	2,341,000 CP
Drive Type	4WD
Engine Type	STRAIGHT
Aspiration	TURBO
Displacement	1998cc
Output	230ps/6400rpm
Torque	29kg•m/4800rpm
Mass	1200kg

裏六甲クリア後に購入可能

NISSAN

PULSAR VZ-R N1

JN15

expression → 1997

Price	2,000,000 CP
Drive Type	FF
Engine Type	STRAIGHT
Displacement	1596cc
Output	200ps/7800rpm
Torque	18.5kg•m/7600rpm
Mass	1110kg

ステージ1クリア後に購入可能

NISSAN

SUNNY TRUCK

B122

expression → 1990

Price	785,000 CP
Drive Type	FR
Engine Type	STRAIGHT
Displacement	1171cc
Output	84ps/5400rpm
Torque	8.7kg•m/3200rpm
Mass	710kg

ステージ1クリア後にスペシャルユーズドに登録

NISSAN

RZ-1 TWINCAM type-B

EB12

expression → 1986

Price	1,778,000 CP
Drive Type	FF
Engine Type	STRAIGHT
Displacement	1598cc
Output	120ps/6400rpm
Torque	14kg•m/5200rpm
Mass	1050kg

はじめから購入可能

NISSAN

GAZELLE TURBO RS-X

S12

expression ➡ 1984

Price ➡ 1,852,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement ➡ 1990cc
Output ➡ 190ps/6400rpm
Torque ➡ 23kg•m/4800rpm
Mass ➡ 1170kg

はじめからスペシャルユーズドに登録

NISSAN

180SX TYPE II

RS13

expression ➡ 1989

Price ➡ 2,067,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement ➡ 1809cc
Output ➡ 175ps/6400rpm
Torque ➡ 23kg•m/4000rpm
Mass ➡ 1170kg

はじめから購入可能

NISSAN

180SX TYPE X

RPS13

expression ➡ 1992

Price ➡ 2,525,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement ➡ 1998cc
Output ➡ 205ps/6000rpm
Torque ➡ 28kg•m/4000rpm
Mass ➡ 1210kg

ステージ1クリア後に購入可能

NISSAN

180SX TYPE X

RPS13

expression ➡ 1996

Price ➡ 2,676,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement ➡ 1998cc
Output ➡ 205ps/6000rpm
Torque ➡ 28kg•m/4000rpm
Mass ➡ 1220kg

ステージ1クリア後に購入可能

NISSAN

SILVIA TURBO R-XG

S12

expression → 1984

Price → **1,852,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1809cc
Output	135ps/6000rpm
Torque	20kg•m/3600rpm
Mass	1000kg

はじめからスペシャルユーズドに登場

NISSAN

SILVIA K's

S13

expression → 1988

Price → **1,978,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1809cc
Output	175ps/6400rpm
Torque	23kg•m/4000rpm
Mass	1120kg

はじめから購入可能

NISSAN

SILVIA CLUB K's

PS13

expression → 1991

Price → **2,136,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1998cc
Output	205ps/6000rpm
Torque	28kg•m/4000rpm
Mass	1170kg

ステージ1クリア後に購入可能

NISSAN

SILVIA K's

S14

expression → 1993

Price → **2,774,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1998cc
Output	220ps/6000rpm
Torque	28kg•m/4800rpm
Mass	1220kg

ステージ2クリア後に購入可能

NISSAN
SILVIA K's
CS14
expression 1998
Price
2,497,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
FR
STRAIGHT
TURBO
Displacement 1998cc
Output 220ps/6000rpm
Torque 28kg･m/4800rpm
Mass 1270kg
ステージ2クリア後に購入可能
NISSAN
SILVIA spec-R
S15
expression 1999
Price
2,437,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
FR
STRAIGHT
TURBO
Displacement 1998cc
Output 250ps/6400rpm
Torque 28kg･m/4800rpm
Mass 1250kg
榛名、赤城クリア後に購入可能
NISSAN
PRIMERA 2.0Te
HP10
expression 1994
Price
2,516,000 CP
Drive Type
Engine Type
FF
STRAIGHT
Displacement 1998cc
Output 150ps/6400rpm
Torque 19kg･m/4800rpm
Mass 1170kg
はじめから購入可能
NISSAN
PRIMERA 20V
HP12
expression 2002
Price
2,390,000 CP
Drive Type
Engine Type
FF
STRAIGHT
Displacement 1998cc
Output 204ps/6000rpm
Torque 20.4kg･m/4000rpm
Mass 1320kg
はじめから購入可能

NISSAN
EC33
LAUREL CLUB S
expression 1992
Price
2,543,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
FR
STRAIGHT
TURBO
Displacement 1998cc
Output 205ps/6400rpm
Torque 27kg•m/3200rpm
Mass 1400kg
ステージ1クリア後に購入可能

NISSAN
GC34
LAUREL 25 CLUB S
expression 1994
Price
2,990,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
FR
STRAIGHT
TURBO
Displacement 2498cc
Output 235ps/6400rpm
Torque 28kg•m/4800rpm
Mass 1410kg
ステージ2クリア後に購入可能

NISSAN
GC35
LAUREL 25 CLUB S
expression 1999
Price
3,260,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
FR
STRAIGHT
TURBO
Displacement 2498cc
Output 220ps/6400rpm
Torque 34kg•m/3200rpm
Mass 1460kg
ステージ2クリア後に購入可能

NISSAN
A31
CEFIRO CRUISING
expression 1990
Price
2,654,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
FR
STRAIGHT
TURBO
Displacement 1998cc
Output 205ps/6400rpm
Torque 27kg•m/3200rpm
Mass 1360kg
ステージ1クリア後に購入可能

NISSAN

SKYLINE TURBO RS-X

R30
1983

Price → **1,962,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1990cc
Output	205ps/6400rpm
Torque	25kg•m/4400rpm
Mass	1250kg

ステージ3クリア後にスペシャルユーズドに登場

NISSAN

SKYLINE GTS TURBO

R31
1986

Price → **2,819,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1990cc
Output	190ps/6400rpm
Torque	23kg•m/3800rpm
Mass	1320kg

ステージ1クリア後に購入可能

NISSAN

SKYLINE GTS-R

R31
1987

Price → **3,400,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1990cc
Output	210ps/6400rpm
Torque	25kg•m/4800rpm
Mass	1340kg

ライバル238を倒したあとに購入可能

NISSAN

SKYLINE GTS-t

HCR32
1994

Price → **2,758,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1998cc
Output	215ps/6400rpm
Torque	27kg•m/3200rpm
Mass	1260kg

榛名、赤城クリア後に購入可能（広島クリア後に購入可能）

NISSAN
BNR32
SKYLINE GT-R V specII
expression 1994
Price 5,290,000 CP
Drive Type 4WD
Engine Type STRAIGHT
Aspiration TURBO
Displacement 2568cc
Output 280ps/6800rpm
Torque 36kg•m/4400rpm
Mass 1500kg
碓氷峠、妙義山クリア後に購入可能
NISSAN
ECR33
SKYLINE GTS25t
expression 1997
Price 3,098,000 CP
Drive Type FR
Engine Type STRAIGHT
Aspiration TURBO
Displacement 2498cc
Output 250ps/6400rpm
Torque 30kg•m/4800rpm
Mass 1370kg
ステージ2クリア後に購入可能
NISSAN
ECR33
SKYLINE GTS25t
expression 1997
Price 3,224,000 CP
Drive Type FR
Engine Type STRAIGHT
Aspiration TURBO
Displacement 2498cc
Output 250ps/6400rpm
Torque 30kg•m/4800rpm
Mass 1370kg
ステージ2クリア後に購入可能
NISSAN
BCNR33
SKYLINE GT-R V spec
expression 1997
Price 5,390,000 CP
Drive Type 4WD
Engine Type STRAIGHT
Aspiration TURBO
Displacement 2568cc
Output 280ps/6800rpm
Torque 37.5kg•m/4400rpm
Mass 1540kg
八方ヶ原クリア後に購入可能

NISSAN
SKYLINE 25GT TURBO
ER34
expression ➡ 1998

Price ➡ **2,913,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

- Displacement ➡ 2498cc
- Output ➡ 280ps/6400rpm
- Torque ➡ 37kg•m/3200rpm
- Mass ➡ 1410kg

ステージ3クリア後に購入可能

NISSAN
SKYLINE GT-R V specII
BNR34
expression ➡ 2000

Price ➡ **6,098,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

- Displacement ➡ 2568cc
- Output ➡ 280ps/6800rpm
- Torque ➡ 40kg•m/4400rpm
- Mass ➡ 1560kg

ライバル264か289を倒したあとに購入可能

NISSAN
SKYLINE 350GT
PV35
expression ➡ 2003

Price ➡ **3,660,000 CP**

Drive Type	Engine Type
FR	V-LINE

- Displacement ➡ 3498cc
- Output ➡ 272ps/6000rpm
- Torque ➡ 36kg•m/4800rpm
- Mass ➡ 1490kg

ステージ2クリア後に購入可能

NISSAN
SKYLINE 350GT
CPV35
expression ➡ 2002

Price ➡ **3,390,000 CP**

Drive Type	Engine Type
FR	V-LINE

- Displacement ➡ 3498cc
- Output ➡ 280ps/6200rpm
- Torque ➡ 37kg•m/4800rpm
- Mass ➡ 1530kg

ステージ2クリア後に購入可能

NISSAN
WGNC34
STAGEA 260RS
expression 1997
Price
4,400,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement 2568cc
Output 280ps/6800rpm
Torque 37.5kg•m/4400rpm
Mass 1720kg
表六甲、志賀草津、日光クリア後に購入可能

NISSAN
NM35
STAGEA 350RX FOUR
expression 2004
Price
3,412,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
V-LINE
Displacement 3498cc
Output 372ps/6000rpm
Torque 36kg•m/4800rpm
Mass 1670kg
ステージ2クリア後に購入可能

NISSAN
HS30S
FAIRLADY Z 240Z
expression 1969
Price
1,080,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
Displacement 2393cc
Output 150ps/5600rpm
Torque 21kg•m/4800rpm
Mass 1010kg
ステージ2クリア後にスペシャルユーズドに登場

NISSAN
S130
FAIRLADY Z 280Z
expression 1982
Price
2,155,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
Displacement 2753cc
Output 155ps/5200rpm
Torque 23.5kg•m/4000rpm
Mass 1270kg
ステージ3クリア後にスペシャルユーズドに登場

NISSAN

FAIRLADY Z 300ZX

HZ31

expression → 1989

Price → 3,675,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	V-LINE	TURBO

- Displacement → 2960cc
- Output → 195ps/5200rpm
- Torque → 31.6kg•m/3600rpm
- Mass → 1440kg

ステージ1クリア後に購入可能

NISSAN

FAIRLADY Z VERSION S

CZ32

expression → 1998

Price → 4,700,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	V-LINE	TURBO

- Displacement → 2960cc
- Output → 280ps/6400rpm
- Torque → 39.6kg•m/3600rpm
- Mass → 1520kg

ステージ2クリア後に購入可能

NISSAN

FAIRLADY Z VERSION ST

Z33

expression → 2002

Price → 3,600,000 CP

Drive Type	Engine Type
FR	V-LINE

- Displacement → 3498cc
- Output → 280ps/6200rpm
- Torque → 37kg•m/4800rpm
- Mass → 1460kg

ステージ3クリア後に購入可能

SUBARU

VIVIO RX-R

KK4

expression → 1997

Price → 1,328,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 658cc
- Output → 64ps/7200rpm
- Torque → 9kg•m/4000rpm
- Mass → 700kg

はじめから購入可能

SUBARU

R2 S

RC2

expression → 2004

Price → **1,470,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

Displacement → 658cc
Output → 64ps/6000rpm
Torque → 10.5kg・m/3200rpm
Mass → 870kg

はじめから購入可能

SUBARU

IMPREZA WRX STi

GC8

expression → 1994

Price → **2,858,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement → 1994cc
Output → 250ps/6500rpm
Torque → 31.5kg・m/3500rpm
Mass → 1220kg

箱根、広島、箱根七曲クリア後に購入可能

SUBARU

IMPREZA WRX STi Ver 2

GC8

expression → 1995

Price → **2,748,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement → 1994cc
Output → 275ps/6500rpm
Torque → 32.5kg・m/4000rpm
Mass → 1240kg

榛名クリア後に購入可能

SUBARU

IMPREZA WRX STi Ver 3

GC8

expression → 1996

Price → **2,885,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement → 1994cc
Output → 280ps/6500rpm
Torque → 35kg・m/4000rpm
Mass → 1250kg

赤城、榛名クリア後に購入可能

SUBARU

IMPREZA WRX STi Ver 4

GC8

expression → 1997

Price → 2,999,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement	1994cc
Output	280ps/6500rpm
Torque	36kg•m/4000rpm
Mass	1250kg

横浜クリア後に購入可能

SUBARU

IMPREZA WRX STi Ver 5

GF-GC8

expression → 1998

Price → 2,859,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement	1994cc
Output	280ps/6500rpm
Torque	36kg•m/4000rpm
Mass	1260kg

ステージ3クリア後に購入可能

SUBARU

IMPREZA WRX STi Ver 6

GF-GC8

expression → 1999

Price → 3,009,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement	1994cc
Output	280ps/6500rpm
Torque	36kg•m/4000rpm
Mass	1270kg

表六甲、志賀草津、日光クリア後に購入可能(志賀草津、日光クリア後に購入可能)

SUBARU

IMPREZA 22B STi

GF-GC8

expression → 1998

Price → 5,000,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement	2212cc
Output	280ps/6000rpm
Torque	37kg•m/3200rpm
Mass	1270kg

ライバル320を倒したあとに購入可能

04
SUBARU
IMPREZA WRX STi
GDB
expression
2000
2,895,000 CP
4WD
BOXER
TURBO
1994cc
280ps/6400rpm
38kg•m/4000rpm
1430kg
SUBARU
IMPREZA STi
GDB
expression
2002
3,391,000 CP
4WD
BOXER
TURBO
1994cc
280ps/6000rpm
40.2kg•m/4400rpm
1440kg
大亜水クリア後に購入可能
SUBARU
IMPREZA WAGON
GF8
expression
1999
2,919,000 CP
4WD
BOXER
TURBO
1994cc
280ps/5500rpm
38kg•m/4000rpm
1310kg
ステージ2クリア後に購入可能
SUBARU
IMPREZA WAGON
GH-GGB
expression
2001
2,998,000 CP
4WD
BOXER
TURBO
1994cc
280ps/6400rpm
38kg•m/4000rpm
1440kg
ステージ3クリア後に購入可能

SUBARU
IMPREZA WAGON
TA-GGA
expression 2002
Price
2,415,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
4WD
BOXER
TURBO
Displacement 1994cc
Output 250ps/6000rpm
Torque 34kg•m/3600rpm
Mass 1380kg
ステージ3クリア後に購入可能
SUBARU
FORESTER S/tb STi 2
SF5
expression 2002
Price
2,555,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
4WD
BOXER
TURBO
Displacement 1994cc
Output 240ps/6000rpm
Torque 31.5kg•m/4000rpm
Mass 1430kg
ステージ1クリア後に購入可能
SUBARU
FORESTER STi
SG9
expression 2004
Price
3,098,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
4WD
BOXER
TURBO
Displacement 2457cc
Output 265ps/5600rpm
Torque 38.5kg•m/3600rpm
Mass 1490kg
ライバル045を倒したあとに購入可能
SUBARU
LEGACY TOURING WAGON
BF5
expression 1992
Price
2,682,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
4WD
BOXER
TURBO
Displacement 1994cc
Output 200ps/6000rpm
Torque 28.5kg•m/3600rpm
Mass 1400kg
ステージ1クリア後に購入可能

SUBARU

LEGACY RS

BC5

expression ➡ 1990

Price ➡ 2,319,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement	1994cc
Output	220ps/6400rpm
Torque	27.5kg•m/4000rpm
Mass	1300kg

ステージ3クリア後に購入可能

SUBARU

LEGACY TOURING WAGON

BG5

expression ➡ 1997

Price ➡ 2,998,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement	1994cc
Output	280ps/6500rpm
Torque	34.5kg•m/5000rpm
Mass	1430kg

ステージ2クリア後に購入可能

SUBARU

LEGACY RS

BD5

expression ➡ 1997

Price ➡ 2,763,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement	1994cc
Output	280ps/6500rpm
Torque	34.5kg•m/5000rpm
Mass	1380kg

ステージ3クリア後に購入可能

SUBARU

LEGACY TOURING WAGON

BH5

expression ➡ 2002

Price ➡ 3,008,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement	1994cc
Output	280ps/6500rpm
Torque	35kg•m/5000rpm
Mass	1500kg

ステージ2クリア後に購入可能

SUBARU
LEGACY B4 RSK
BE5
expression 2002
Price
2,738,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
BOXER
Aspiration
TURBO
Displacement 1994cc
Output 280ps/6500rpm
Torque 35kg・m/5000rpm
Mass 1460kg
ステージ3クリア後に購入可能
SUBARU
LEGACY BLITZEN
BE5
expression 2002
Price
2,850,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
BOXER
Aspiration
TURBO
Displacement 1994cc
Output 280ps/6500rpm
Torque 35kg・m/5000rpm
Mass 1470kg
ステージ3クリア後に購入可能（ステージ2クリア後に購入可能）
SUBARU
LEGACY S401
BE5
expression 2002
Price
4,230,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
BOXER
Aspiration
TURBO
Displacement 1994cc
Output 293ps/6400rpm
Torque 35kg・m/4400rpm
Mass 1520kg
ライバル213を倒したあとに購入可能
SUBARU
LEGACY B4 2.0GT specB
BL5
expression 2003
Price
2,950,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
BOXER
Aspiration
TURBO
Displacement 1994cc
Output 280ps/6400rpm
Torque 35kg・m/2400rpm
Mass 1430kg
ライバル172を倒したあとに購入可能

SUBARU

LEGACY WAGON 2.0GT spec.B

BP5

expression → 2003

Price → 3,030,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement → 1994cc
Output → 280ps/6400rpm
Torque → 35kg•m/2400rpm
Mass → 1450kg

ステージ3クリア後に購入可能

SUBARU

ALCYONE

AX9

expression → 1987

Price → 2,763,000 CP

Drive Type	Engine Type
4WD	BOXER

Displacement → 2672cc
Output → 150ps/5200rpm
Torque → 21.5kg•m/4000rpm
Mass → 1300kg

はじめから購入可能

SUBARU

ALCYONE SVX

CXD

expression → 1991

Price → 3,995,000 CP

Drive Type	Engine Type
4WD	BOXER

Displacement → 3318cc
Output → 240ps/6000rpm
Torque → 31.5kg•m/4800rpm
Mass → 1620kg

ステージ1クリア後に購入可能

SUZUKI

CARRY 660 TURBO

DA52T

expression → 1999

Price → 942,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
MR	STRAIGHT	TURBO

Displacement → 657cc
Output → 56ps/5500rpm
Torque → 8kg•m/3000rpm
Mass → 680kg

はじめから購入可能

SUZUKI

ALTO WORKS RS/R

CP21S

expression → 1990

Price → 1,095,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 657cc
- Output → 64ps/6500rpm
- Torque → 8.7kg•m/4000rpm
- Mass → 690kg

はじめから購入可能

SUZUKI

ALTO WORKS RS-Z VVT

HA22S

expression → 1999

Price → 1,100,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FF	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 658cc
- Output → 64ps/6300rpm
- Torque → 11kg•m/3500rpm
- Mass → 670kg

はじめから購入可能

SUZUKI

Kei SPORT R

HN22S

expression → 2003

Price → 1,242,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FF	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 658cc
- Output → 64ps/6500rpm
- Torque → 10.8kg•m/3500rpm
- Mass → 790kg

はじめから購入可能

SUZUKI

SWIFT SPORT

HT51S

expression → 2003

Price → 1,190,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

- Displacement → 1490cc
- Output → 115ps/6400rpm
- Torque → 14.6kg•m/4100rpm
- Mass → 930kg

ライバル019を倒したあとに購入可能

SUZUKI

CAPPUCCINO

EA21R

expression → 1995

Price → 1,586,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 658cc
- Output → 64ps/6500rpm
- Torque → 10.5kg•m/3500rpm
- Mass → 690kg

ステージ1クリア後に購入可能

TOYOTA

IST 1.5S

NCP61

expression → 2002

Price → 1,420,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

- Displacement → 1496cc
- Output → 109ps/6000rpm
- Torque → 14.4kg•m/4200rpm
- Mass → 1020kg

はじめから購入可能

TOYOTA

STARLET TURBO S

EP71

expression → 1984

Price → 1,348,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FF	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 1295cc
- Output → 105ps/6000rpm
- Torque → 15.3kg•m/3600rpm
- Mass → 790kg

はじめから購入可能

TOYOTA

STARLET GT

EP82

expression → 1989

Price → 1,240,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FF	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 1331cc
- Output → 135ps/6400rpm
- Torque → 16kg•m/4800rpm
- Mass → 830kg

はじめから購入可能

TOYOTA
STARLET GT
EP82
expression 1994
Price
1,441,000 CP
Drive Type
FF
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement 1331cc
Output 135ps/6400rpm
Torque 16kg•m/4800rpm
Mass 960kg
はじめから購入可能
TOYOTA
STARLET GLANZA V
EP91
expression 1997
Price
1,523,000 CP
Drive Type
FF
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement 1331cc
Output 135ps/6400rpm
Torque 16kg•m/4800rpm
Mass 950kg
はじめから購入可能
TOYOTA
VITZ RS
NCP13
expression 2001
Price
1,363,000 CP
Drive Type
FF
Engine Type
STRAIGHT
Displacement 1496cc
Output 110ps/6000rpm
Torque 14.8kg•m/4200rpm
Mass 940kg
はじめから購入可能
TOYOTA
LEVIN 1500SR
AE85
expression 1982
Price
1,054,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
Displacement 1452cc
Output 83ps/5200rpm
Torque 12kg•m/3600rpm
Mass 890kg
はじめから購入可能

TOYOTA

TRUENO 1500SR

AE85

expression → 1982

Price → 1,033,000 CP

Drive Type	Engine Type
FR	STRAIGHT

Displacement	1452cc
Output	83ps/5200rpm
Torque	12kg•m/3600rpm
Mass	890kg

はじめから購入可能

TOYOTA

LEVIN GT-APEX

AE86

expression → 1985

Price → 1,495,000 CP

Drive Type	Engine Type
FR	STRAIGHT

Displacement	1587cc
Output	130ps/6600rpm
Torque	15.2kg•m/5200rpm
Mass	940kg

はじめから購入可能

TOYOTA

LEVIN GT-APEX

AE86

expression → 1987

Price → 1,548,000 CP

Drive Type	Engine Type
FR	STRAIGHT

Displacement	1587cc
Output	130ps/6600rpm
Torque	15.2kg•m/5200rpm
Mass	960kg

はじめから購入可能

TOYOTA

LEVIN GT-APEX

AE86

expression → 1985

Price → 1,435,000 CP

Drive Type	Engine Type
FR	STRAIGHT

Displacement	1587cc
Output	130ps/6600rpm
Torque	15.2kg•m/5200rpm
Mass	925kg

箱根クリア後にスペシャルユーズドに登録

TOYOTA
LEVIN GT-APEX
AE86
expression ➡ 1987
Price ➡
1,480,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
Displacement ➡ 1587cc
Output ➡ 130ps/6600rpm
Torque ➡ 15.2kg•m/5200rpm
Mass ➡ 940kg
箱根クリア後にスペシャルユーズドに登録
TOYOTA
TRUENO GT-APEX
AE86
expression ➡ 1985
Price ➡
1,535,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
Displacement ➡ 1587cc
Output ➡ 130ps/6600rpm
Torque ➡ 15.2kg•m/5200rpm
Mass ➡ 940kg
ライバル016を倒したあとに購入可能
TOYOTA
TRUENO GT-APEX
AE86
expression ➡ 1987
Price ➡
1,563,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
Displacement ➡ 1587cc
Output ➡ 130ps/6600rpm
Torque ➡ 15.2kg•m/5200rpm
Mass ➡ 960kg
ライバル016を倒したあとに購入可能
TOYOTA
TRUENO GT-APEX
AE86
expression ➡ 1985
Price ➡
1,525,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
Displacement ➡ 1587cc
Output ➡ 130ps/6600rpm
Torque ➡ 15.2kg•m/5200rpm
Mass ➡ 925kg
広島クリア後にスペシャルユーズドに登録

TOYOTA TRUENO GT-APEX
AE86
expression → 1987

Price → 1,553,000 CP

- Drive Type: FR
- Engine Type: STRAIGHT
- Displacement → 1587cc
- Output → 130ps/6600rpm
- Torque → 15.2kg•m/5200rpm
- Mass → 940kg

広島クリア後にスペシャルユーズドに登録

TOYOTA LEVIN 1.6 GT-Z
AE92
expression → 1989

Price → 1,687,000 CP

- Drive Type: FF
- Engine Type: STRAIGHT
- Aspiration: TURBO
- Displacement → 1587cc
- Output → 145ps/6400rpm
- Torque → 19kg•m/4400rpm
- Mass → 1070kg

はじめから購入可能

TOYOTA TRUENO 1.6 GT-Z
AE92
expression → 1989

Price → 1,710,000 CP

- Drive Type: FF
- Engine Type: STRAIGHT
- Aspiration: TURBO
- Displacement → 1587cc
- Output → 145ps/6400rpm
- Torque → 19kg•m/4400rpm
- Mass → 1070kg

はじめから購入可能

TOYOTA LEVIN BZ-R
AE111
expression → 1998

Price → 1,822,000 CP

- Drive Type: FF
- Engine Type: STRAIGHT
- Displacement → 1587cc
- Output → 165ps/7800rpm
- Torque → 16.5kg•m/5600rpm
- Mass → 1060kg

はじめから購入可能

TOYOTA
TRUENO BZ-R
AE111
expression 1998
Price
1,701,000 CP
Drive Type
FF
Engine Type
STRAIGHT
Displacement 1587cc
Output 165ps/7800rpm
Torque 16.5kg•m/5600rpm
Mass 1080kg
はじめから購入可能
TOYOTA
CELICA GT-FOUR
ST165
expression 1987
Price
2,975,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement 1998cc
Output 185ps/6000rpm
Torque 24.5kg•m/4000rpm
Mass 1350kg
榛名クリア後にスペシャルユーズドに登場
TOYOTA
CELICA GT-FOUR
ST185
expression 1991
Price
2,975,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement 1998cc
Output 225ps/6000rpm
Torque 31kg•m/3200rpm
Mass 1460kg
ステージ2クリア後に購入可能（ステージ1クリア後に購入可能）
TOYOTA
CELICA GT-FOUR
ST205
expression 1997
Price
3,140,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement 1998cc
Output 255ps/6000rpm
Torque 31kg•m/4000rpm
Mass 1390kg
赤城クリア後に購入可能

TOYOTA
CELICA SS-II
ZZT231
expression 1999
Price
2,294,000 CP
Drive Type
FF
Engine Type
STRAIGHT
Displacement 1795cc
Output 190ps/7600rpm
Torque 18.4kg•m/6800rpm
Mass 1140kg
ステージ2クリア後に購入可能

TOYOTA
CELICA XX 2800GT
MA61
expression 1983
Price
2,323,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
Displacement 2759cc
Output 175ps/5600rpm
Torque 24.5kg•m/4400rpm
Mass 1255kg
赤城クリア後にスペシャルユーズドに登録

TOYOTA
CALDINA GT-FOUR
ST246W
expression 2003
Price
2,910,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement 1998cc
Output 260ps/6200rpm
Torque 33kg•m/4400rpm
Mass 1480kg
ライバル109を倒したあとに購入可能

TOYOTA
MR2 G-SUPER CHARGER
AW11
expression 1989
Price
1,795,000 CP
Drive Type
MR
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement 1587cc
Output 145ps/6400rpm
Torque 19kg•m/4400rpm
Mass 1060kg
はじめから購入可能

TOYOTA

MR2 GT

SW20

expression ➡ 1998

Price ➡ **2,955,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
MR	STRAIGHT	TURBO

Displacement	1998cc
Output	245ps/6000rpm
Torque	31kg・m/4000rpm
Mass	1280kg

ステージ2クリア後に購入可能(ステージ1クリア後に購入可能)

TOYOTA

MR-S 1.8V EDITION

ZZW30

expression ➡ 1999

Price ➡ **2,255,000 CP**

Drive Type	Engine Type
MR	STRAIGHT

Displacement	1794cc
Output	140ps/6400rpm
Torque	17.4kg・m/4400rpm
Mass	1020kg

ステージ1クリア後に購入可能

TOYOTA

MR-S VM180 ZAGATO

ZZW30

expression ➡ 2002

Price ➡ **4,500,000 CP**

Drive Type	Engine Type
MR	STRAIGHT

Displacement	1794cc
Output	155ps/6400rpm
Torque	18.2kg・m/4400rpm
Mass	1010kg

箱根七曲クリア後に購入可能

TOYOTA

ALTEZZA RS200

SXE10

expression ➡ 1998

Price ➡ **2,530,000 CP**

Drive Type	Engine Type
FR	STRAIGHT

Displacement	1998cc
Output	210ps/7600rpm
Torque	22kg・m/6400rpm
Mass	1370kg

ステージ1クリア後に購入可能

TOYOTA

MARK II TOURER V

JZX90

expression → 1994

Price → **3,253,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 2491cc
- Output → 280ps/6200rpm
- Torque → 37kg•m/4800rpm
- Mass → 1450kg

ステージ2クリア後に購入可能

TOYOTA

MARK II TOURER V

JZX100

expression → 1997

Price → **3,227,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 2491cc
- Output → 280ps/6200rpm
- Torque → 38.5kg•m/2400rpm
- Mass → 1470kg

ステージ2クリア後に購入可能

TOYOTA

MARK II IR-V

JZX110

expression → 2000

Price → **3,380,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 2491cc
- Output → 280ps/6200rpm
- Torque → 38.5kg•m/2400rpm
- Mass → 1520kg

ステージ2クリア後に購入可能

TOYOTA

CHASER TOURER V

JZX100

expression → 1998

Price → **3,295,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 2491cc
- Output → 280ps/6200rpm
- Torque → 38.5kg•m/2400rpm
- Mass → 1480kg

ステージ2クリア後に購入可能

TOYOTA
VEROSSA 2.5 VR25
JZX110
expression 2003
Price
3,340,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
FR
STRAIGHT
TURBO
Displacement 2491cc
Output 280ps/6200rpm
Torque 38.5kg•m/2400rpm
Mass 1520kg
ステージ2クリア後に購入可能
TOYOTA
SOARER 3.0GT LIMITED
MZ20
expression 1989
Price
3,758,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
FR
STRAIGHT
TURBO
Displacement 2954cc
Output 240ps/5600rpm
Torque 35kg•m/3200rpm
Mass 1530kg
碓氷峠、妙義山クリア後にスペシャルユーズドに登録
TOYOTA
SUPRA 2.5GT
JZA70
expression 1990
Price
3,367,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
FR
STRAIGHT
TURBO
Displacement 2491cc
Output 280ps/6200rpm
Torque 37kg•m/4800rpm
Mass 1520kg
ステージ3クリア後に購入可能(ステージ2クリア後に購入可能)
TOYOTA
SUPRA RZ
JZA80
expression 1997
Price
4,480,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
FR
STRAIGHT
TURBO
Displacement 2997cc
Output 280ps/5600rpm
Torque 46kg•m/3600rpm
Mass 1510kg
ステージ3クリア後に購入可能

ALFA ROMEO

Alfa 155 Q4

167A2E

expression → 1995

Price	4,600,000 CP
Drive Type	4WD
Engine Type	STRAIGHT
Aspiration	TURBO
Displacement	1995cc
Output	190ps/6000rpm
Torque	30.3kg•m/2500rpm
Mass	1480kg

ステージ1クリア後に購入可能

ALFA ROMEO

Alfa 156 GTA

932AXB

expression → 2003

Price	5,440,000 CP
Drive Type	FF
Engine Type	V-LINE
Displacement	2492cc
Output	192ps/6300rpm
Torque	22.2kg•m/5000rpm
Mass	1400kg

ステージ2クリア後に購入可能

ALFA ROMEO

Alfa Cross Wagon Q4

expression → 2004

Price	7,500,000 CP
Drive Type	4WD
Engine Type	STRAIGHT
Aspiration	TURBO
Displacement	1910cc
Output	150ps/4000rpm
Torque	31kg•m/2000rpm
Mass	1530kg

ステージ2クリア後に購入可能

AUDI

Audi S3

8LBAMF

expression → 2003

Price	4,240,000 CP
Drive Type	4WD
Engine Type	STRAIGHT
Aspiration	TURBO
Displacement	1780cc
Output	225ps/5900rpm
Torque	28.5kg•m/2200rpm
Mass	1480kg

ステージ1クリア後に購入可能

AUDI

Audi RS4 Avant

8DAZBRF

expression → 2000

Price → 9,600,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	V-LINE	TURBO

- Displacement → 2671cc
- Output → 380ps/6100rpm
- Torque → 44.9kg•m/2500rpm
- Mass → 1620kg

ライバル281を倒したあとに購入可能

AUDI

Audi RS6

4BBCYF

expression → 2003

Price → 12,390,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	V-LINE	TURBO

- Displacement → 4172cc
- Output → 450ps/5700rpm
- Torque → 57.1kg•m/1950rpm
- Mass → 1910kg

阿蘇、蔵王クリア後に購入可能

AUDI

Audi TT Coupé 3.2 quattro

8NBHEF

expression → 2003

Price → 5,620,000 CP

Drive Type	Engine Type
4WD	V-LINE

- Displacement → 3189cc
- Output → 250ps/6300rpm
- Torque → 32.0kg•m/2800rpm
- Mass → 1520kg

ステージ2クリア後に購入可能

FIAT

COUPE FIAT TURBO PLUS

175A3

expression → 2003

Price → 3,890,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FF	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 1996cc
- Output → 220ps/5750rpm
- Torque → 31kg•m/2500rpm
- Mass → 1330kg

ステージ1クリア後に購入可能

FIAT
ABARTH 1000 TCR
expression → 1971
Price
3,000,000 CP
Drive Type
Engine Type
RR
STRAIGHT
Displacement → 982cc
Output → 108ps/8200rpm
Torque → 13.2kg•m/7000rpm
Mass → 583kg
ステージ4クリア後にスペシャルユーズドに登録

GEMBALLA
GEMBALLA TURBO R-GT320
expression → 2002
Price
4,820,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
MR
BOXER
TURBO
Displacement → 2400cc
Output → 320ps/6000rpm
Torque → 40kg•m/4500rpm
Mass → 1250kg
ライバル297を倒したあとに購入可能

OPEL
E00Z22
OPEL SPEEDSTER
expression → 2002
Price
4,490,000 CP
Drive Type
Engine Type
MR
STRAIGHT
Displacement → 2198cc
Output → 147ps/5800rpm
Torque → 20.7kg•m/4000rpm
Mass → 870kg
ステージ1クリア後に購入可能

PEUGEOT
PEUGEOT 205 T16
expression → 1984
Price
8,254,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
4WD
STRAIGHT
TURBO
Displacement → 1775cc
Output → 200ps/6750rpm
Torque → 26kg•m/4000rpm
Mass → 1060kg
八方ヶ原、横浜クリア後に購入可能

RENAULT

Renault 5 TURBO II

expression → 1983

Price → **7,752,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
MR	STRAIGHT	TURBO

- Displacement → 1397cc
- Output → 160ps/6000rpm
- Torque → 22.5kg•m/3250rpm
- Mass → 970kg

八方ヶ原、横浜クリア後に購入可能

RENAULT

Clio RenaultSport V6 Phase2

expression → 2003

Price → **4,932,000 CP**

Drive Type	Engine Type
MR	V-LINE

- Displacement → 2946cc
- Output → 255ps/7150rpm
- Torque → 30.6kg•m/4650rpm
- Mass → 1335kg

同時クリア後に購入可能

VOLKSWAGEN

1JBFHF

Volkswagen Golf R32

expression → 2003

Price → **3,950,000 CP**

Drive Type	Engine Type
4WD	V-LINE

- Displacement → 3189cc
- Output → 241ps/6250rpm
- Torque → 32.6kg•m/2800rpm
- Mass → 1510kg

ステージ2クリア後に購入可能

VOLKSWAGEN

9CAXJ

Volkswagen New Beetle RSI

expression → 2002

Price → **8,950,000 CP**

Drive Type	Engine Type
4WD	V-LINE

- Displacement → 3189cc
- Output → 224ps/6200rpm
- Torque → 32.6kg•m/3000rpm
- Mass → 1515kg

ステージ2クリア後に購入可能

04

SPECIAL
RIDOX SUPRA
JZA80
expression 2002
Price
7,500,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement -cc
Output -ps/-rpm
Torque -kg•m/-rpm
Mass -kg
阿蘇、蔵王クリア後に購入可能

SPECIAL
NOB SILVIA
S15
expression 2002
Price
4,200,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement -cc
Output -ps/-rpm
Torque -kg•m/-rpm
Mass -kg
表六甲、志賀草津、日光クリア後に購入可能

SPECIAL
AMEMIYA RX-7
FD3S
expression 2002
Price
5,000,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
ROTARY
Aspiration
TURBO
Displacement -cc
Output -ps/-rpm
Torque -kg•m/-rpm
Mass -kg
阿蘇、蔵王クリア後に購入可能

SPECIAL
MCR-GT-R
BNR34
expression 2002
Price
7,700,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement -cc
Output -ps/-rpm
Torque -kg•m/-rpm
Mass -kg
50-500 KINGDOM(MASTER RACE)で1位になると手に入る

SPECIAL

FUJITSUBO LANCER

CT9A

2002

Price ➡ **4,000,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

Displacement ➡ -cc
Output ➡ -ps/-rpm
Torque ➡ -kg•m/-rpm
Mass ➡ -kg

阿蘇、覇王クリア後に購入可能

SPECIAL

FUJITSUBO IMPREZA

GDB

2002

Price ➡ **4,100,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	BOXER	TURBO

Displacement ➡ -cc
Output ➡ -ps/-rpm
Torque ➡ -kg•m/-rpm
Mass ➡ -kg

阿蘇、覇王クリア後に購入可能

SPECIAL

mines SKYLINE

BNR34

2002

Price ➡ **7,800,000 CP**

Drive Type	Engine Type	Aspiration
4WD	STRAIGHT	TURBO

Displacement ➡ -cc
Output ➡ -ps/-rpm
Torque ➡ -kg•m/-rpm
Mass ➡ -kg

SPECIAL CAR ROUND(MASTER RACE)で1位になると手に入る

SPECIAL

5ZIGEN INTEGRA

DC5

2002

Price ➡ **3,180,000 CP**

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement ➡ -cc
Output ➡ -ps/-rpm
Torque ➡ -kg•m/-rpm
Mass ➡ -kg

表六甲、志賀草津、日光クリア後に購入可能

SPECIAL
GENKI S2000
AP1
expression 2003

Price 1,000,000 CP

Drive Type	Engine Type
FR	STRAIGHT

Displacement -cc
Output -ps/-rpm
Torque -kg•m/-rpm
Mass -kg

BOXER MATCH(MASTER RACE)で1位になると手に入る

SPECIAL
HKS SILVIA
S15
expression 2004

Price 5,500,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement -cc
Output -ps/-rpm
Torque -kg•m/-rpm
Mass -kg

SKYLINE & Z STAGE(MASTER RACE)で1位になると手に入る

SPECIAL
HKS ALTEZZA
SXE10
expression 2003

Price 5,610,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement -cc
Output -ps/-rpm
Torque -kg•m/-rpm
Mass -kg

RIVAL CAR MATCH(MASTER RACE)で1位になると手に入る

SPECIAL
NOMURA SKYLINE
ER34
expression 2003

Price 7,500,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

Displacement -cc
Output -ps/-rpm
Torque -kg•m/-rpm
Mass -kg

プライズを20個以上集めると購入可能

SPECIAL

YOSHIOKA LEVIN

AE86

expression ▶ 2004

Price ▶ 3,500,000 CP

Drive Type	Engine Type
FR	STRAIGHT

- Displacement ▶ -cc
- Output ▶ -ps/-rpm
- Torque ▶ -kg•m/-rpm
- Mass ▶ -kg

榛名、赤城、表六甲クリア後に購入可能

SPECIAL

UTSUMI RX-7

FD3S

expression ▶ 2004

Price ▶ 6,800,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	ROTARY	TURBO

- Displacement ▶ -cc
- Output ▶ -ps/-rpm
- Torque ▶ -kg•m/-rpm
- Mass ▶ -kg

プライズを15個以上集めると購入可能

SPECIAL

HAYASHIDA SILVIA

S15

expression ▶ 2004

Price ▶ 5,500,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

- Displacement ▶ -cc
- Output ▶ -ps/-rpm
- Torque ▶ -kg•m/-rpm
- Mass ▶ -kg

妙義山、碓氷峠クリア後に購入可能

SPECIAL

IZUMIDA FAIRLADY Z

Z33

expression ▶ 2004

Price ▶ 7,150,000 CP

Drive Type	Engine Type	Aspiration
FR	STRAIGHT	TURBO

- Displacement ▶ -cc
- Output ▶ -ps/-rpm
- Torque ▶ -kg•m/-rpm
- Mass ▶ -kg

裏六甲、志賀草津、日光クリア後に購入可能

SPECIAL
LANCER_TGM
CT9A
expression 2004
Price
4,000,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement -cc
Output -ps/-rpm
Torque -kg•m/-rpm
Mass -kg
覇王クリア後に購入可能

SPECIAL
LANCER EVOLUTION 9 SP
CT9A
expression 2005
Price
4,000,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement -cc
Output -ps/-rpm
Torque -kg•m/-rpm
Mass -kg
羽鯨クリア後に購入可能

SPECIAL
CITROEN XSARA KIT CAR "Championnat de France2001"
-
expression 2000
Price
32,500,000 CP
Drive Type
FF
Engine Type
STRAIGHT
Displacement -cc
Output -ps/-rpm
Torque -kg•m/-rpm
Mass -kg
マスターロードひとり目を倒したあとに購入可能

SPECIAL
PEUGEOT 206 version 2000
-
expression 2000
Price
41,110,000 CP
Drive Type
4WD
Engine Type
STRAIGHT
Aspiration
TURBO
Displacement -cc
Output -ps/-rpm
Torque -kg•m/-rpm
Mass -kg
ライバル323を倒したあとに購入可能

SPECIAL
LANCER EVOLUTION 8 SP
2004
Price
20,000,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
4WD
STRAIGHT
TURBO
-cc
-ps/-rpm
-kg•m/-rpm
-kg
マスターロードふたり目を倒すと手に入る
SPECIAL
STARION 4WD
1988
Price
9,855,000 CP
Drive Type
Engine Type
Aspiration
4WD
STRAIGHT
TURBO
-cc
-ps/-rpm
-kg•m/-rpm
-kg
ライバル260を倒したあとに購入可能
SPECIAL
IMPREZA SP Version
2004
Price
45,940,000 CP
4WD
BOXER
TURBO
-cc
-ps/-rpm
-kg•m/-rpm
-kg
マスターロード3人目を倒すと手に入る
SPECIAL
PUNTO ABARTH SUPER 1600
2004
Price
11,500,000 CP
Drive Type
Engine Type
FF
STRAIGHT
-cc
-ps/-rpm
-kg•m/-rpm
-kg
KAIDO CHAMPIONSHIP(MASTER RACE)で1位になると手に入る

SPECIAL
Opel Corsa Super 1600
expression → 2004

Price → 11,485,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement → -cc
Output → -ps/-rpm
Torque → -kg•m/-rpm
Mass → -kg

北海道クリア後に購入可能

SPECIAL
CLIO Sport 1600
expression → 2004

Price → 12,140,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement → -cc
Output → -ps/-rpm
Torque → -kg•m/-rpm
Mass → -kg

ライバルOOOを倒したあとに購入可能

SPECIAL
IGNIS 1600
expression → 2004

Price → 11,000,000 CP

Drive Type	Engine Type
FF	STRAIGHT

Displacement → -cc
Output → -ps/-rpm
Torque → -kg•m/-rpm
Mass → -kg

ライバルOOOを倒したあとに購入可能

SPECIAL
Mercedes 190E2.5-16V Evolution II
expression → -

Price → 11,230,000 CP

Drive Type	Engine Type
FR	STRAIGHT

Displacement → -cc
Output → -ps/-rpm
Torque → -kg•m/-rpm
Mass → -kg

ステージ3クリア後に購入可能

SPECIAL
SP
Mercedes 190E2.5-16V Evolution I
expression
-
Price
9,350,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
-cc
-ps/-rpm
-kg•m/-rpm
-kg
ステージ2クリア後に購入可能

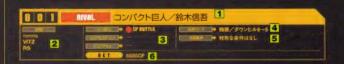
SPECIAL
SP
SILEIGHTY
expression
1992
Price
2,998,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
TURBO
205ps/6000rpm
28kg•m/4000rpm
1220kg
ステージ1クリア後にスペシャルユーズドに登録

SPECIAL
SP
ONEVIA
expression
1991
Price
2,888,000 CP
Drive Type
FR
Engine Type
STRAIGHT
TURBO
205ps/6000rpm
28kg•m/4000rpm
Mass
1170kg
ステージ1クリア後にスペシャルユーズドに登録

RIVAL DATA

ライバルデータ

本作に登場する357人ものライバルたちは、そのほとんどが特定の条件を満たさないと出現しない。
全19コースを行き来しなければ、すべてのライバルを倒すことはできないのだ。

●ライバルデータの見方

1 ライバル名
ライバルナンバー、タイプ、通り名、本名。チームに所属しているライバルはチーム名とチームロゴも併記している。

2 使用車種
ライバルが乗っているクルマのメーカー名と車種名。

3 バトル形式
ライバルとのバトル形式。SPバトル以外の場合は、形式ごとに必要なクリアタイムやクリアポイントを併記している。

4 コース
バトルに使用するコースと区間。

5 出現条件
そのライバルとバトルするための条件。( )内のNETは条件を満たしたあとでガレージに戻り、コネクションネットのBBSかメールでのバトルの申し込みに返事をする必要があることを示す。また、Fはファンの人数、Pはプライズの数で、表記がある場合はその数以上を獲得している必要がある。

6 BET
ライバルとバトルするための掛け金。パーツやプライズなどを賭けるライバルに負けた場合は、()内の金額支払わなければならない。また、チームとのバトルはチームリーダーに勝利するまで掛け金をもらえないが、負けた場合は()内の金額を奪われてしまう。

No.	区分	名前	車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
001	RIVAL	コンパクト巨人／鈴木信吾	TOYOTA VITZ RS	SP BATTLE	—	—	5,000CP	箱根／ダウンヒル9～5	特別な条件はなし
002	RIVAL	86信者／寺田真一	TOYOTA TURENO 1500SR	TA BATTLE	—	00:58:358	5,000CP	箱根／ダウンヒル9～6	特別な条件はなし
003	RIVAL	軽の爆音野郎／石黒裕太	MAZDA AZ-1	SP BATTLE	—	—	5,000CP	箱根／ダウンヒル9～4	特別な条件はなし
004	TEAM 箱根ストーカーズ	ドリフトヒッキー／市川コウ	NISSAN MARCH 12SR	SP BATTLE	—	—	-(5,000CP)	箱根／ダウンヒル6～0	ライバル001～003のいずれかを倒す
005	TEAM LEADER 箱根ストーカーズ	まんじゅうグリッパー／松田利哉	HONDA CIVIC SiR II	SP BATTLE	—	—	10,000CP(5,000CP)	箱根／ダウンヒル6～0	ライバル001～003のいずれかを倒す
006	RIVAL	ハイファイ／高市哲也	DAIHATSU COPEN Detachable Top	SP BATTLE	—	—	6,000CP	箱根／ヒルクライム6～9	ライバル005を倒す
007	RIVAL	豆腐マニア／金子俊郎	TOYOTA LEVIN GT-APEX	SP BATTLE	—	—	6,000CP	箱根／ダウンヒル7～2	ライバル005を倒す
008	HI GAMBLER	エターナルスプラッシュ／板倉誠	DAIHATSU STORIA X-4	SP BATTLE	—	—	30,000CP	箱根／ダウンヒル7～2	ライバル005を倒す

009 SUPPORTER スペシャリティ蘇我／蘇我仁志

車種	バトル形式	CA BATTLE	出現コース	箱根／ダウンヒル8〜5
HONDA PRELUDE Si VTEC	クリアCAポイント	6,000PTS	出現条件	ライバル006〜008のいずれかを倒す
	クリアタイム	01:13:175		
	BET	7,000CP		

010 SUPPORTER Mrスイッチバック／寺岡忍

車種	バトル形式	FL BATTLE	出現コース	箱根／ダウンヒル8〜4
NISSAN SUNNY TRUCK	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル006〜008のいずれかを倒す
	クリアタイム	—		
	BET	7,000CP		

011 SUPPORTER 神山ブロックバスター／荘司辰也

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	箱根／ダウンヒル9〜6
NISSAN RZ-1 TWINCAM type-B	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル006〜008のいずれかを倒す
	クリアタイム	—		
	BET	7,000CP		

012 SLASHER MMC大字／大字和彦

車種	バトル形式	LF BATTLE	出現コース	箱根／ダウンヒル9〜0
RIVAL CAR 012	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル001〜011を倒す（NET）
	クリアタイム	—		
	BET	50,000CP		

013 MEDALIST フライトビーツ／松橋七菜

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	箱根／ダウンヒル6〜0
HONDA S2000 2.0 TYPE-V	クリアCAポイント	—	出現条件	土、日曜日
	クリアタイム	—		
	BET	PRIZE 01／INEXPERIENCED MEDAL（20,000CP）		

014 HI GAMBLER FRベンチマーク／手島輝常

車種	バトル形式	FL BATTLE	出現コース	箱根／ヒルクライム3〜8
NISSAN FAIRLADY Z VERSION ST	クリアCAポイント	—	出現条件	晴れの月〜水曜日
	クリアタイム	—		
	BET	40,000CP		

015 TRICKER プライマルヒル／三ツ沢宏

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	箱根／ヒルクライム0〜5
TOYOTA SUPRA RZ	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル012を倒したあとの金曜日
	クリアタイム	—		
	BET	40,000CP		

016 TRICKER イナズマシフトの拓也／萩原拓也

車種	バトル形式	LF BATTLE	出現コース	箱根／ダウンヒル9〜0
RIVAL CAR 016	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル012〜015を倒したあとの晴れの月〜金曜日（F20以上）
	クリアタイム	—		
	BET	HRM社 S-ENGINE PARTS A LV1（30,000CP）		

No.	区分	名前	車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
017	TEAM H-DD	第三京浜の影／梶丘源太	NISSAN 180SX TYPE II	SP BATTLE	—	—	-(10,000CP)	箱根／ダウンヒル9~5	ライバル236~238を倒す
018	TEAM H-DD	奇跡のラーニング／坂下陽一	TOYOTA LEVIN GT-APEX	SP BATTLE	—	—	-(10,000CP)	箱根／ダウンヒル9~5	ライバル236~238を倒す
019	TEAM LEADER H-DD	箱根皇帝／虎野千春	NISSAN 180SX TYPE X	SP BATTLE	—	—	70,000CP(30,000CP)	箱根／ダウンヒル9~5	ライバル236~238を倒す PARTSSHOPで、挑戦を受ける
020	RIVAL	テラーサイン／神岡宏	SUBARU R2 S	SP BATTLE	—	—	5,000CP	広島／ダウンヒル4~0	特別な条件はなし
021	RIVAL	厳島小次郎／曽根小次郎	SUZUKI CARRY 660 TURBO	SP BATTLE	—	—	5,000CP	広島／ダウンヒル5~1	特別な条件はなし
022	RIVAL	流川の帝王／井村荘治	TOYOTA STARLET GT	TA BATTLE	—	01:19:156	5,000CP	広島／ヒルクライム9~6	特別な条件はなし
023	RIVAL	コールドプレス／東邸孝典	NISSAN GAZELLE TURBO RS-X	SP BATTLE	—	—	6,000CP	広島／ダウンヒル9~5	ライバル020~022のいずれかを倒す
024	RIVAL	スプリングストーム／木村憲康	DAIHATSU MIDGET II R type	FL BATTLE	—	—	6,000CP	広島／ダウンヒル8~3	ライバル020~022のいずれかを倒す

025 TEAM ストリートスナッツ モミジレッド／小松崎均

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
TOYOTA MR2 G-SUPER CHARGER	SP BATTLE	—	—	-(4,000CP)	広島／ダウンヒル6~0	ライバル020~022のいずれかを倒す

026 TEAM LEADER ストリートスナッツ ヴォーパルウェポン／花山正

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
TOYOTA LEVIN 1.6 GT-Z	SP BATTLE	—	—	9,000CP(4,000CP)	広島／ダウンヒル6~0	ライバル020~022のいずれかを倒す

027 SUPPORTER 呉の大戦艦／由比充

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
HONDA CITY TURBO II	CA BATTLE	6,000PTS	01:52:140	7,000CP	広島／ダウンヒル5~2	ライバル026を倒す

028 TEAM ウィズラズベリー ゴーゴー野呂山／小野山薫

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
MITSUBISHI MIRAGE CYBORG ZR	SP BATTLE	—	—	5,000CP	広島／ヒルクライム6~9	ライバル026~027を倒す

029 TEAM LEADER ウィズラズベリー 瀬戸内クィーンズ／菊田由紀

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
SPECIAL SKYLINE TURBO RS-X	SP BATTLE	—	—	10,000CP(5,000CP)	広島／ヒルクライム6~9	ライバル026~027を倒す

030 SUPPORTER 螺旋の水深／山田尚人

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
TOYOTA STARLET GLANZA V	SP BATTLE	—	—	7,000CP	広島／ダウンヒル6~0	ライバル029を倒す

031 SLASHER ワールドスプレマシー／宅間裕也

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
RIVAL CAR 031	LF BATTLE	—	—	50,000CP	広島／ダウンヒル9~0	ライバル020~030を倒す(NET)

032 SUPPORTER スプリングウィンド／堤義行

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
SUBARU LEGACY RS	SP BATTLE	—	—	30,000CP	広島／ヒルクライム1~7	ライバル031を倒す

033 MEDALIST 蒼天の大地／横山紀雄
車種: MAZDA RX7 1.3 GT-X
バトル形式: SP BATTLE
クリアCAポイント: —
クリアタイム: —
出現コース: 広島／ダウンヒル7〜2
出現条件: ライバル032、034を倒す
BET: PRIZE 02／MEDAL OF BALAS(30,000CP)

034 HI GAMBLER ハイパークランク／佐々木栄一
車種: TOYOTA CELICA GT-FOUR
バトル形式: LF BATTLE
クリアCAポイント: —
クリアタイム: —
出現コース: 広島／ダウンヒル9〜5
出現条件: ライバル031を倒す
BET: 45,000CP

035 TRICKER ブラックオニキス／岡嶋祐正
車種: HONDA INTEGRA TYPE R
バトル形式: SP BATTLE
クリアCAポイント: —
クリアタイム: —
出現コース: 広島／ダウンヒル8〜4
出現条件: 月、水、金曜日
BET: 25,000CP

036 HI GAMBLER 世紀末救世主／大垣章
車種: NISSAN SKYLINE GTS TURBO
バトル形式: LF BATTLE
クリアCAポイント: —
クリアタイム: —
出現コース: 広島／ダウンヒル7〜0
出現条件: ライバル033を倒す
BET: 50,000CP

037 TRICKER ミストシャワー／濱口通友
車種: NISSAN PULSAR VZ-R M1
バトル形式: SP BATTLE
クリアCAポイント: —
クリアタイム: —
出現コース: 広島／ダウンヒル8〜2
出現条件: 雨の日
BET: 30,000CP

038 TRICKER サクラスプリンター／瀬野涼香
車種: TOYOTA MR2 G-SUPER CHARGER
バトル形式: SP BATTLE
クリアCAポイント: —
クリアタイム: —
出現コース: 広島／ダウンヒル8〜3
出現条件: 晴れの土、日曜日(F20以上)
BET: -(30,000CP)

039 TRICKER 野呂山の女王／森山綾子
車種: NISSAN SILVIA K's
バトル形式: SP BATTLE
クリアCAポイント: —
クリアタイム: —
出現コース: 広島／ヒルクライム3〜0
出現条件: ライバル038を倒すと乱入してくる
BET: 60,000CP(30,000CP)

040 RIVAL 憂愁の媚／寺内真紀
車種: NISSAN 180SX TYPE II
バトル形式: SP BATTLE
クリアCAポイント: —
クリアタイム: —
出現コース: 箱根七曲／ダウンヒル1〜0
出現条件: 特別な条件はなし
BET: 10,000CP

041 HI GAMBLER クライムハンター／大野内義男

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
HONDA CIVIC TYPE R	SP BATTLE	—	—	箱根七曲／ダウンヒル1~0	特別な条件はなし	100,000CP

042 TEAM スカイライナーR ジェットダッシュ／鉄田弘道

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
TOYOTA LEVIN BZ-R	SP BATTLE	—	—	箱根七曲／ダウンヒル1~0	ライバル040、041を倒す NEW CAR DEALERで挑戦を受ける	-(13,000CP)

043 TEAM LEADER スカイライナーR ロケットダッシュ／木田耕作

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
TOYOTA TRUENO BZ-R	SP BATTLE	—	—	箱根七曲／ダウンヒル1~0	ライバル040、041を倒す NEW CAR DEALERで挑戦を受ける	25,000CP(11,000CP)

044 HI GAMBLER ストリートオマージュ／城之内裕樹

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
NISSAN SKYLINE GTS-t	CA BATTLE	15,000PTS	01:29:757	箱根七曲／ヒルクライム1~0	ライバル043を倒す	100,000CP

045 SUPPORTER アンダーザスター／今井仁

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
SUBARU FORESTER STi	SP BATTLE	—	—	箱根七曲／ダウンヒル1~0	ライバル043を倒す	30,000CP

046 SUPPORTER 峠の海賊船／三枝俊之

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
HONDA ACCORD EURO R	TA BATTLE	—	01:34:924	箱根七曲／ダウンヒル1~0	ライバル044、045を倒す	25,000CP

047 MEDALIST ギラギラの熱視線／吉野照子

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
SUBARU IMPREZA STi	SP BATTLE	—	—	箱根七曲／ヒルクライム0~1	ライバル044、045を倒したあとの金～日曜日	PRIZE 03／MEDAL OF AMBITION(50,000CP)

048 TRICKER ストリートテスター／熱田三次

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION	FL BATTLE	—	—	箱根七曲／ダウンヒル1~0	ライバル046、047を倒したあとの月～金曜日	HVN社 S-ENGINE PARTS A LV1(35,000CP)

049 TRICKER ローリング首都高／鈴木保

車種	RIVAL CAR 049
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	75,000CP
出現コース	箱根七曲／ダウンヒル1〜0
出現条件	ライバル048を倒す(NET)

050 RIVAL バリアント井口／井口俊宏

車種	SUZUKI SWIFT SPORT
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	8,000CP
出現コース	榛名／ダウンヒル5〜0
出現条件	特別な条件はなし

051 RIVAL 秋名君／雪花菜卓実

車種	TOYOTA TRUENO GT-APEX
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	8,000CP
出現コース	榛名／ダウンヒル7〜1
出現条件	特別な条件はなし

052 RIVAL テールクラッカー／芝一樹

車種	TOYOTA MR2 G-SUPER CHARGER
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	9,000CP
出現コース	榛名／ダウンヒル6〜0
出現条件	特別な条件はなし

053 RIVAL 伊香保の門番／音羽隆一

車種	NISSAN CEFIRO CRUISING
バトル形式	TA BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	02:00:438
BET	10,000CP
出現コース	榛名／ヒルクライム5〜9
出現条件	特別な条件はなし

054 TEAM スパイラルスライダース おむすび偏愛舎壱／白金建夫

車種	MAZDA RX-7 ∞
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	-(15,000CP)
出現コース	榛名／ダウンヒル9〜3
出現条件	ライバル050〜053を倒す

055 TEAM スパイラルスライダース グルーヴナイン／川島信彦

車種	HONDA CR-X SiR
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	-(15,000CP)
出現コース	榛名／ダウンヒル9〜3
出現条件	ライバル050〜053を倒す

056 TEAM LEADER スパイラルスライダース トゥルーブレイシス／今城一二三

車種	HONDA ACCORD EURO R
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	50,000CP(19,000CP)
出現コース	榛名／ダウンヒル9〜3
出現条件	ライバル050〜053を倒す

No.	区分	名前	車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
057	TEAM 榛名ヒルクライム倶楽部	激／刈谷三郎	TOYOTA CHASER TOURER V	SP BATTLE	—	—	-(20,000CP)	榛名／ヒルクライム0〜6	ライバル050〜053を倒す
058	TEAM 榛名ヒルクライム倶楽部	滅／平松幸夫	NISSAN FAIRLADY Z VERSION S	SP BATTLE	—	—	-(22,000CP)	榛名／ヒルクライム0〜6	ライバル050〜053を倒す
059	TEAM LEADER 榛名ヒルクライム倶楽部	壊／岡崎大典	NISSAN SILVIA spec-R	SP BATTLE	—	—	65,000CP(20,000CP)	榛名／ヒルクライム0〜6	ライバル050〜053を倒す
060	RIVAL	ハイアップR／山内玲奈	HONDA INTEGRA TYPE R	SP BATTLE	—	—	13,000CP	榛名／ダウンヒル9〜2	ライバル056、059を倒す
061	RIVAL	倉渕の狂犬／若林輝久	TOYOTA CELICA SS-II	CA BATTLE	13,000PTS	02:30:642	14,000CP	榛名／ヒルクライム3〜0	ライバル056、059を倒す
062	RIVAL	ローカルヒーロー／赤堀昌明	MAZDA RX-7 DC	SP BATTLE	—	—	15,000CP	榛名／ダウンヒル7〜1	ライバル056、059を倒す
063	SUPPORTER	榛名の月／加納義正	SUBARU IMPREZA WRX STi	FL BATTLE	—	—	18,000CP	榛名／ダウンヒル6〜0	ライバル060〜062のいずれかを倒す
064	SUPPORTER	サウダージ／三枝伸也	NISSAN 180SX TYPE II	SP BATTLE	—	—	18,000CP	榛名／ダウンヒル8〜3	ライバル060〜062のいずれかを倒す

065 SUPPORTER 最後の晩餐／大友典宏

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	榛名／ダウンヒル9〜5
MAZDA AXELA 23S	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル060〜062のいずれかを倒す
	クリアタイム	—		
	BET	MIDET II（15,000CP）		

066 SLASHER 榛名ガーディアン／玉城伸一

車種	バトル形式	LF BATTLE	出現コース	榛名／ダウンヒル9〜0
RIVAL CAR 066	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル050〜065を倒す（NET）
	クリアタイム	—		
	BET	200,000CP		

067 MEDALIST PTスバリスト／河本信二

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	榛名／ダウンヒル7〜3
SUBARU LEGACY B4 RSK	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル066を倒す
	クリアタイム	—		
	BET	PRIZE 04／MYSTIC MEDAL（38,000CP）		

068 HI GAMBLER コーナーネイチャー／望月直樹

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	榛名／ダウンヒル9〜4
HONDA NSX TYPE R	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル066を倒す
	クリアタイム	—		
	BET	150,000CP		

069 TRICKER VIPドリフト／大町久義

車種	バトル形式	LF BATTLE	出現コース	榛名／ダウンヒル8〜2
NISSAN LAUREL CLUBS	クリアCAポイント	—	出現条件	晴れの月〜水曜日 NEW CAR DEALERで挑戦を受ける
	クリアタイム	—		
	BET	35,000CP		

070 KINGDOM TWELVE 1st KINGDOM／古屋小鉄

車種	バトル形式	LF BATTLE	出現コース	榛名／ダウンヒル9〜0
RIVAL CAR 070	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル066、069、072〜074を倒したあとの晴れの水〜金曜日（F50、P4以上）
	クリアタイム	—		
	BET	TZM社 TURBINE LV4（100,000CP）		

071 THIRTEEN DEVILS 裏切りのジャックナイフ／坂本桐宇

車種	バトル形式	FL BATTLE	出現コース	榛名／ダウンヒル9〜0
RIVAL CAR 071	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル066、069、072〜074を倒したあとの曇り、雨、嵐の月、火曜日（F45、P4以上）
	クリアタイム	—		
	BET	TZM社 AIR CLEANER LV4（100,000CP）		

072 TEAM 榛名スターライン 偽りの86／竹ノ内和也

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	榛名／ダウンヒル8〜3
TOYOTA LEVIN 1500SR	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル066、090、115を倒す（NET）
	クリアタイム	—		
	BET	-（30,000CP）		

073 TEAM 榛名スターライツ　レブSR／湯島賢

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	榛名／ダウンヒル8～3
NISSAN 180SX TYPE X	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル066、090、115を倒す(NET)
	クリアタイム	—		
	BET	-(35,000CP)		

074 TEAM LEADER 榛名スターライツ　マストFR／上池台浩二

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	榛名／ダウンヒル8～3
NISSAN SILVIA K's	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル066、090、115を倒す(NET)
	クリアタイム	—		
	BET	100,000CP(32,000CP)		

075 RIVAL　カウンターレヴ／井ノ原義三

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	赤城／ダウンヒル4～0
HONDA FIT 1.3W	クリアCAポイント	—	出現条件	特別な条件はなし
	クリアタイム	—		
	BET	8,000CP		

076 RIVAL　高速のリリック／鈴木克也

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	赤城／ダウンヒル6～0
HONDA ACCORD EURO R	クリアCAポイント	—	出現条件	特別な条件はなし
	クリアタイム	—		
	BET	8,000CP		

077 TEAM ライズアシャンティ　ナイトグルーヴ／野中祐二

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	赤城／ダウンヒル9～4
SUZUKI SWIFT SPORT	クリアCAポイント	—	出現条件	特別な条件はなし
	クリアタイム	—		
	BET	-(10,000CP)		

078 TEAM ライズアシャンティ　ナイトプレッシャー／平野秀典

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	赤城／ダウンヒル9～4
TOYOTA MR2 G-SUPER CHARGER	クリアCAポイント	—	出現条件	特別な条件はなし
	クリアタイム	—		
	BET	-(10,000CP)		

079 TEAM LEADER ライズアシャンティ　ナイトライズ／小原良介

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	赤城／ダウンヒル9～4
NISSAN SILVIA K's	クリアCAポイント	—	出現条件	特別な条件はなし
	クリアタイム	—		
	BET	35,000CP(9,000CP)		

080 RIVAL　ドリフトソース／池田仁

車種	バトル形式	TA BATTLE	出現コース	赤城／ダウンヒル8～5
MAZDA RX-7 1.3 GT-X	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル075～079を倒す
	クリアタイム	01:17:107		
	BET	13,000CP		

081 RIVAL コンパクトメテオ／岩下直樹

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
DAIHATSU STORIA X-4	SP BATTLE	—	—	13,000CP	赤城／ヒルクライム0〜7	ライバル075〜079を倒す

082 TEAM 日産FRスタイル 大沼FRスタイル／八巻伸也

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
NISSAN LAUREL CLUBS	SP BATTLE	—	—	-（15,000CP）	赤城／ダウンヒル7〜1	ライバル080、081のいずれかを倒す

083 TEAM 日産FRスタイル 小沼FRスタイル／小坂秀光

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
NISSAN CEFIRO CRUISING	SP BATTLE	—	—	-（15,000CP）	赤城／ダウンヒル7〜1	ライバル080、081のいずれかを倒す

084 TEAM LEADER 日産FRスタイル 不動大滝FRスタイル／古川誠

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
NISSAN SKYLINE GTS-t	SP BATTLE	—	—	50,000CP（20,000CP）	赤城／ダウンヒル7〜1	ライバル080、081のいずれかを倒す

085 RIVAL マイナーハッチ／川岡利夫

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
NISSAN PULSAR VZ-R M1	CA BATTLE	12,000PTS	01:16:425	16,000CP	赤城／ダウンヒル8〜5	ライバル084を倒す

086 RIVAL ジャーマントレンド／中平順平

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
VOLKSWAGEN Golf R32	LF BATTLE	—	—	16,000CP	赤城／ダウンヒル8〜2	ライバル084を倒す

087 SUPPORTER いきがる日焼け野郎／石井雅之

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
NISSAN SILVIA K's	SP BATTLE	—	—	18,000CP	赤城／ダウンヒル9〜6	ライバル085、086を倒す

088 SUPPORTER チョッパーマフラー／久石透

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
NISSAN PULSAR VZ-R M1	SP BATTLE	—	—	20,000CP	赤城／ダウンヒル9〜5	ライバル085、086を倒す

089 SUPPORTER シルバーローズ／島崎亮

- 車種：MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION
- バトル形式 → SP BATTLE
- クリアCAポイント → —
- クリアタイム → —
- BET：IST(15,000CP)
- 出現コース → 赤城／ヒルクライム0~9
- 出現条件 → ライバル085、086を倒す

090 SLASHER 孤高の彷徨／栗原英治

- 車種：RIVAL CAR 090
- バトル形式 → LF BATTLE
- クリアCAポイント → —
- クリアタイム → —
- BET：200,000CP
- 出現コース → 赤城／ダウンヒル9~0
- 出現条件 → ライバル075～089を倒す(NET)

091 TRICKER ファーステストライド／川原誠一

- 車種：TOYOTA MR2 GT
- バトル形式 → SP BATTLE
- クリアCAポイント → —
- クリアタイム → —
- BET：50,000CP
- 出現コース → 赤城／ダウンヒル9~2
- 出現条件 → 晴れの金～日曜日

092 TEAM 赤城ブルーサイン HCトップ／橋本隆二

- 車種：MAZDA enfini RX-7 TYPE RS
- バトル形式 → SP BATTLE
- クリアCAポイント → —
- クリアタイム → —
- BET：-(50,000CP)
- 出現コース → 赤城／ヒルクライム9~0
- 出現条件 → ライバル072～074を倒す(NET)

093 TEAM LEADER 赤城ブルーサイン Drクレバー／橋本隆一

- 車種：MAZDA RX-7 ∞
- バトル形式 → SP BATTLE
- クリアCAポイント → —
- クリアタイム → —
- BET：100,000CP(50,000CP)
- 出現コース → 赤城／ダウンヒル9~0
- 出現条件 → ライバル072～074を倒す(NET)

094 TRICKER 急旋風／大村友之

- 車種：HONDA S2000 2.0 TYPE-V
- バトル形式 → SP BATTLE
- クリアCAポイント → —
- クリアタイム → —
- BET：CRA社 TURBINE LV2(45,000CP)
- 出現コース → 赤城／ダウンヒル9~4
- 出現条件 → 晴れか曇りの月～木曜日

095 TRICKER レッドアイ／飯田和夫

- 車種：MITSUBISHI GALANT VR-4
- バトル形式 → CA BATTLE
- クリアCAポイント → 13,000PTS
- クリアタイム → 01:22:257
- BET：45,000CP
- 出現コース → 赤城／ヒルクライム3~0
- 出現条件 → 土、日曜日 CATEGORY RACEにて挑戦を受ける

096 TRICKER ノーザンライツ／大森和也

- 車種：SUBARU IMPREZA WRX STi Ver 6
- バトル形式 → TA BATTLE
- クリアCAポイント → —
- クリアタイム → 01:44:874
- BET：UNI社 H-ENGINE PARTS A LV2(48,000CP)
- 出現コース → 赤城／ダウンヒル8~4
- 出現条件 → ライバル090を倒したあとの火、木、土曜日

097 TRICKER パッシングナイト／遠見由香里

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
MAZDA RX-8 TYPE S	SP BATTLE	—	—	38,000CP	赤城／ダウンヒル9〜3	ライバル090を倒したあとの月、水、金曜日 PARTS SHOPで挑戦を受ける

098 KINGDOM TWELVE 王国の剱／鶴岡半蔵

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
RIVAL CAR 098	FL BATTLE	—	—	100,000CP	赤城／ダウンヒル9〜0	ライバル090〜097を倒したあとの晴れの日（F65、P4以上）

099 THIRTEEN DEVILS ブラッドハウンド／佐々木士郎

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
RIVAL CAR 099	LF BATTLE	—	—	100,000CP	赤城／ダウンヒル9〜0	ライバル090〜097を倒したあとの晴れの日（F65、P4以上）

100 RIVAL 真六連星信徒／本間信策

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
SUBARU IMPREZA WRX STi Ver 6	SP BATTLE	—	—	8,000CP	裏六甲／ダウンヒル6〜0	特別な条件はなし

101 RIVAL ハイカムストロベリー／多並涼果

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
TOYOTA MR-S 1.8 V EDITION	SP BATTLE	—	—	8,000CP	裏六甲／ダウンヒル7〜0	特別な条件はなし

102 RIVAL 栂尾山の風／二宮英治

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
TOYOTA MARK II TOURER V	LF BATTLE	—	—	10,000CP	裏六甲／ダウンヒル9〜2	特別な条件はなし

103 RIVAL ブルーレボ／金光武彦

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
TOYOTA SUPRA RZ	FL BATTLE	—	—	10,000CP	裏六甲／ヒルクライム2〜8	特別な条件はなし

104 RIVAL 百間滝クリーク／大塚悟

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
NISSAN PRIMERA 20V	TA BATTLE	—	01:21:891	15,000CP	裏六甲／ダウンヒル8〜4	ライバル100〜103を倒す

105 RIVAL シフティーワン／中山弘

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜5
MITSUBISHI ECLIPSE GSR-4	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル100〜103を倒す
	クリアタイム	—		
	BET	17,000CP		

106 TEAM ヒルクライムガイ ヒルクライム野郎2号／因藤禎一

HILLCLIMB GUY

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜5
TOYOTA CALDINA GT-FOUR	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル104、105を倒したあとの晴れの日
	クリアタイム	—		
	BET	-(25,000CP)		

107 TEAM ヒルクライムガイ ヒルクライム野郎3号／相馬成吉

HILLCLIMB GUY

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜5
SUBARU LEGACY TOURING WAGON	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル104、105を倒したあとの晴れの日
	クリアタイム	—		
	BET	-(25,000CP)		

108 TEAM ヒルクライムガイ ヒルクライム野郎4号／紀藤秀一

HILLCLIMB GUY

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜5
NISSAN STAGEA 260RS	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル104、105を倒したあとの晴れの日
	クリアタイム	—		
	BET	-(25,000CP)		

109 TEAM LEADER ヒルクライムガイ ヒルクライム野郎1号／室谷和雄

HILLCLIMB GUY

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜5
TOYOTA SUPRA RZ	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル104、105を倒したあとの晴れの日
	クリアタイム	—		
	BET	100,000CP(25,000CP)		

110 RIVAL ワイルドレンジ／千松斉一

車種	バトル形式	FL BATTLE	出現コース	裏六甲／ヒルクライム0〜5
SUBARU IMPREZA WAGON	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル109を倒す
	クリアタイム	—		
	BET	20,000CP		

111 HI GAMBLER 地獄谷の怒り／犀修三

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル5〜0
HONDA INTEGRA TYPE R	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル109を倒す
	クリアタイム	—		
	BET	25,000CP		

112 SUPPORTER マスタピート／吾妻実

車種	バトル形式	CA BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜6
MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION 2	クリアCAポイント	4,500PTS	出現条件	ライバル110、111のいずれかを倒す
	クリアタイム	01:00:324		
	BET	18,000CP		

113 SUPPORTER エバークリップ／根津貫太

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル4〜1
TOYOTA CELICA XX 2800GT	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル110、111のいずれかを倒す
	クリアタイム	—		
	BET	ALTO WORKS RS/R (30,000CP)		

114 SUPPORTER リリカルスタイル／人吉英樹

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル8〜4
NISSAN SKYLINE GTS-t	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル110、111のいずれかを倒す
	クリアタイム	—		
	BET	35,000CP		

115 SLASHER メタルウィザート／天童雅也

車種	バトル形式	LF BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜0
RIVAL CAR 115	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル100〜104を倒す (NET)
	クリアタイム	—		
	BET	200,000CP		

116 MEDALIST 蠱惑の秘書／広瀬恵美

車種	バトル形式	FL BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜0
SUBARU LEGACY TOURING WAGON	クリアCAポイント	—	出現条件	曇り、雨、嵐の金、土曜日
	クリアタイム	—		
	BET	PRIZE 11／INEXPERIENCED SHIELD (40,000CP)		

117 HI GAMBLER ワンダリングディスティニ／河原大輔

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	裏六甲／ヒルクライム1〜7
MITSUBISHI GTO TWIN TURBO MR	クリアCAポイント	—	出現条件	曇りの日
	クリアタイム	—		
	BET	150,000CP		

118 TRICKER ダークアフレイド／水谷正敏

車種	バトル形式	CA BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル8〜5
TOYOTA SOARER 3.0GT LIMITED	クリアCAポイント	9,500PTS	出現条件	月、水、金曜日
	クリアタイム	00:57:974		
	BET	TRANSMISSION LV4 (45,000CP)		

119 TRICKER ローズレイン／西秀之

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜2
MAZDA FAMILIA GT-R	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル115を倒す
	クリアタイム	—		
	BET	35,000CP		

120 TRICKER 勇壮なる静寂／奥山達男

車種	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜5
NISSAN STAGEA 260RS	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル115を倒す NEW CAR DEALERで挑戦を受ける
	クリアタイム	—		
	BET	50,000CP		

121 TRICKER ファスタービート／福島崇

車種	MITSUBISHI ECLIPSE GSR-4
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜4
出現条件	ライバル119、120を倒す
BET	-(35,000CP)

122 TRICKER プラグ&ナット／小菅康三

車種	SUBARU LEGACY S401
バトル形式	FL BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	裏六甲／ダウンヒル4〜0
出現条件	ライバル121を倒すと乱入してくる
BET	120,000CP(35,000CP)

123 KINGDOM TWELVE グラディエーター／根府川吉宗

車種	RIVAL CAR 123
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜0
出現条件	ライバル115〜122を倒したあとの日〜火曜日(F65、P5以上)
BET	ROM LV5(70,000CP)

124 THIRTEEN DEVILS ユウウツな天使／黒江世津子

車種	RIVAL CAR 124
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	裏六甲／ダウンヒル9〜0
出現条件	ライバル115〜122を倒したあとの晴れの土、日曜日(F65、P5以上)
BET	TZM社 INTER COOLER LV4(55,000CP)

125 RIVAL 背徳の死神／江崎智彦

車種	HONDA ACCORD EURO R
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	妙義山／ダウンヒル1〜0
出現条件	特別な条件はなし
BET	70,000CP

126 RIVAL Rの誇り／山岡正行

車種	NISSAN SKYLINE GTS-R
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	妙義山／ダウンヒル1〜0
出現条件	特別な条件はなし
BET	WEIGHT DOWN LV4(85,000CP)

127 HI GAMBLER ブレーキングワールド／宇野啓二

車種	TOYOTA CHASER TOURER V
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	妙義山／ダウンヒル1〜0
出現条件	ライバル125、126を倒す
BET	180,000CP

128 HI GAMBLER ナイトストライカー／佐藤秀明

車種	SUBARU IMPREZA WRX STi Ver 5
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	妙義山／ヒルクライム0〜1
出現条件	ライバル125〜127のいずれかを倒す
BET	200,000CP

129 MEDALIST リルキム／金城恵達

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
NISSAN SILVIA spec-R	SP BATTLE	—	—	妙義山／ダウンヒル1~0	ライバル125~127のいずれかを倒す	PRIZE 12／SHIELD OF HIERAX(57,000CP)

130 TEAM アダルトナイト FR殺し／菖蒲沢健吾

AdultNight

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
HONDA CIVIC SiR II	SP BATTLE	—	—	妙義山／ダウンヒル1~0	ライバル128、129を倒す	-(50,000CP)

131 TEAM LEADER アダルトナイト 無敗神話R／中村健夫

AdultNight

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
NISSAN SKYLINE GT-R V specII	SP BATTLE	—	—	妙義山／ダウンヒル1~0	ライバル128、129を倒す	100,000CP(50,000CP)

132 SUPPORTER ダイナマイトファング／三島一成

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
TOYOTA CELICA GT-FOUR	TA BATTLE	—	01:21:974	妙義山／ヒルクライム0~1	ライバル130、131を倒す NEW CAR DEALERで挑戦を受ける	72,000CP

133 SUPPORTER 真夜中の徘徊／飛田栄二

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
SUZUKI SWIFT SPORT	CA BATTLE	13,500PTS	01:26:291	妙義山／ダウンヒル1~0	ライバル130、131を倒す CATEGORY RACEで挑戦を受ける	50,000CP

134 KINGDOM TWELVE 鋼の琥珀石／相馬秀吉

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
RIVAL CAR 134	LF BATTLE	—	—	妙義山／ダウンヒル1~0	ライバル070、098、123を倒す (NET、F75、P6以上)	TRANSMISSION LV5(125,000CP)

135 RIVAL ラブオブサイン／村上孝元

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
MITSUBISHI GALANT VR-4	SP BATTLE	—	—	碓氷峠／ダウンヒル1~0	特別な条件はなし	65,000CP

136 RIVAL 群馬アトラス／野間春人

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
TOYOTA CELICA GT-FOUR	TA BATTLE	—	00:49:757	碓氷峠／ダウンヒル1~0	特別な条件はなし	TIRE RACING LV3(60,000CP)

137 HI GAMBLER シフトパフォーム／石原正利

車種		
MAZDA enfini RX-7 TYPE RS	バトル形式	CA BATTLE
	クリアCAポイント	8,500PTS
	クリアタイム	00:53:607
	BET	130,000CP
	出現コース	碓氷峠／ダウンヒル1~0
	出現条件	ライバル135、136のいずれかを倒す

138 HI GAMBLER スキールファクトリー／太田弘文

車種		
TOYOTA MR2 GT	バトル形式	SP BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	150,000CP
	出現コース	碓氷峠／ダウンヒル0~1
	出現条件	ライバル135、136のいずれかを倒す

139 MEDALIST F2.8／岡本雅也

車種		
HONDA S2000 2.0 TYPE-V	バトル形式	SP BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	PRIZE 13／SHILED OF VOTUM(82,000CP)
	出現コース	碓氷峠／ダウンヒル1~0
	出現条件	ライバル137、138を倒す

140 TRICKER 街道スクープ／藤島尊

車種		
MITSUBISHI GALANT VR-4 TYPE S	バトル形式	LF BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	60,000CP
	出現コース	碓氷峠／ヒルクライム0~1
	出現条件	ライバル139を倒すと乱入してくる

141 TEAM ラウボート ミニスカチェッカー／清野沙羅

LOVE BOAT

車種		
NISSAN SKYLINE GTS25t	バトル形式	SP BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	-(60,000CP)
	出現コース	碓氷峠／ダウンヒル1~0
	出現条件	ライバル140を倒したあとの土、日曜日

142 TEAM LEADER ラウボート 全開C121／斎藤昌代

LOVE BOAT

車種		
SPECIAL SILEIGHTY	バトル形式	SP BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	120,000CP(60,000CP)
	出現コース	碓氷峠／ダウンヒル1~0
	出現条件	ライバル140を倒したあとの土、日曜日

143 SUPPORTER ボトムランカー／大野和秀

車種		
NISSAN STAGEA 350RX FOUR	バトル形式	SP BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	92,000CP
	出現コース	碓氷峠／ダウンヒル0~1
	出現条件	ライバル141、142を倒す

144 THIRTEEN DEVILS スティールハート／竹中敦也

車種		
RIVAL CAR 144	バトル形式	LF BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	COOLING MODULE LV5(134,000CP)
	出現コース	碓氷峠／ダウンヒル1~0
	出現条件	ライバル071、099、124を倒す (NET、F75、P6以上)

145 RIVAL ドリフトパフォーム／長谷川晴彦

NISSAN SKYLINE 25GT TURBO

LF BATTLE / — / —

BET 38,000CP

表六甲／ダウンヒル6～0

特別な条件はなし

146 RIVAL インディーA／笠原涼

NISSAN SKYLINE GT-R V spec

SP BATTLE / — / —

BET 67,000CP

表六甲／ヒルクライム3～9

特別な条件はなし

147 RIVAL ナイトレクイエム／増田泰寿

TOYOTA CELICA GT-FOUR

CA BATTLE / 9,500PTS / 00:58:124

BET 43,000CP

表六甲／ダウンヒル5～2

特別な条件はなし

148 RIVAL ストレートライン／江原周佑

TOYOTA SUPRA 2.5GT

SP BATTLE / — / —

BET PRELUDE TYPE S(55,000CP)

表六甲／ダウンヒル6～1

特別な条件はなし

149 TEAM シックスティーセカンズ アイラブマーチ／菊地直子

NISSAN MARCH G#

SP BATTLE / — / —

BET -(28,000CP)

表六甲／ダウンヒル9～2

ライバル145～148を倒したあとの晴れの日

150 TEAM シックスティーセカンズ ブラッディーサターン／中村智陽

MAZDA AXELA 23S

SP BATTLE / — / —

BET -(75,000CP)

表六甲／ダウンヒル9～2

ライバル145～148を倒したあとの晴れの日

151 TEAM シックスティーセカンズ MJ／唐沢大富

FIAT COUPE FIAT TURBO PLUS

SP BATTLE / — / —

BET -(50,000CP)

表六甲／ダウンヒル9～2

ライバル145～148を倒したあとの晴れの日

152 TEAM LEADER シックスティーセカンズ 湾岸の凶／中川直人

NISSAN SKYLINE GT-R VspecII

SP BATTLE / — / —

BET 200,000CP(52,000CP)

表六甲／ダウンヒル9～2

ライバル145～148を倒したあとの晴れの日

153 RIVAL カスタマー飯村／飯村正彦

車種	ASL GARAIYA
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	表六甲／ダウンヒル9～3
出現条件	ライバル152を倒す
BET	50,000CP

154 RIVAL エンスージュリア／酒井明弘

車種	ALFA ROMEO 155 Q4
バトル形式	TA BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	01:01:174
出現コース	表六甲／ダウンヒル9～5
出現条件	ライバル152を倒す
BET	KW社 INTER COOLER LV2(48,000CP)

155 TEAM ダウンヒルガイ ダウンヒル野郎2号／小早川哲

車種	TOYOTA TURENO GT-APEX
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	表六甲／ダウンヒル8～4
出現条件	ライバル153，154のいずれかを倒したあとの晴れの日
BET	-(50,000CP)

156 TEAM ダウンヒルガイ ダウンヒル野郎3号／今井勉

車種	TOYOTA TURENO GT-APEX
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	表六甲／ダウンヒル8～4
出現条件	ライバル153，154のいずれかを倒したあとの晴れの日
BET	-(64,000CP)

157 TEAM ダウンヒルガイ ダウンヒル野郎4号／三宅晴彦

車種	TOYOTA LEVIN GT-APEX
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	表六甲／ダウンヒル8～4
出現条件	ライバル153，154のいずれかを倒したあとの晴れの日
BET	-(41,000CP)

158 TEAM LEADER ダウンヒルガイ ダウンヒル野郎5号／高柳寛

車種	TOYOTA TURENO GT-APEX
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	表六甲／ダウンヒル8～4
出現条件	ライバル153，154のいずれかを倒したあとの晴れの日
BET	220,000CP(60,000CP)

159 HI GAMBLER ワインディングカーネル／守屋貴之

車種	MAZDA RX-7 TYPE RS
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	表六甲／ダウンヒル9～1
出現条件	ライバル158を倒す
BET	600,000CP

160 SUPPORTER インパルト／大坂英雄

車種	MITSUBISHI GALANT VR-4
バトル形式	CA BATTLE
クリアCAポイント	5,000PTS
クリアタイム	00:29:774
出現コース	表六甲／ヒルクライム6～4
出現条件	ライバル158を倒す
BET	125,000CP

161 SUPPORTER 走り屋のソナタ／須坂憲英

車種: TOYOTA SOARER 3.0GT LIMITED

- バトル形式 ➡ SP BATTLE
- クリアCAポイント ➡ —
- クリアタイム ➡ —
- 出現コース ➡ 表六甲／ダウンヒル5～0
- 出現条件 ➡ ライバル159、160のいずれかを倒す
- BET: S-MUFFLER H LV2(118,000CP)

162 SUPPORTER プラズマの孝／永郷孝

車種: SUBARU LEGACY 2.0GT specB

- バトル形式 ➡ FL BATTLE
- クリアCAポイント ➡ —
- クリアタイム ➡ —
- 出現コース ➡ 表六甲／ヒルクライム0～6
- 出現条件 ➡ ライバル159、160のいずれかを倒す
- BET: 150,000CP

163 SLASHER ファイナルレグ／飛鳥周

車種: RIVAL CAR 163

- バトル形式 ➡ LF BATTLE
- クリアCAポイント ➡ —
- クリアタイム ➡ —
- 出現コース ➡ 表六甲／ダウンヒル9～0
- 出現条件 ➡ ライバル145～162を倒す(NET)
- BET: AKP社 H-ENGINE PARTS C LV5(400,000CP)

164 TRICKER アルテグラ／本営敏哉

車種: MITSUBISHI GALANT VR-4

- バトル形式 ➡ SP BATTLE
- クリアCAポイント ➡ —
- クリアタイム ➡ —
- 出現コース ➡ 表六甲／ダウンヒル5～2
- 出現条件 ➡ 曇り、雨、嵐の金～日曜日
- BET: SUSPENTION LV4(191,000CP)

165 TRICKER X-LINE／小林康秀

車種: NISSAN FAIRLADY Z VERSION ST

- バトル形式 ➡ SP BATTLE
- クリアCAポイント ➡ —
- クリアタイム ➡ —
- 出現コース ➡ 表六甲／ダウンヒル4～1
- 出現条件 ➡ 月～水曜日
- BET: REINFORCE LV4(145,000CP)

166 HI GAMBLER SSミドルエイジ／米盛良弘

車種: SPECIAL STARION 4WD

- バトル形式 ➡ LF BATTLE
- クリアCAポイント ➡ —
- クリアタイム ➡ —
- 出現コース ➡ 表六甲／ダウンヒル9～0
- 出現条件 ➡ ライバル163を倒したあとの嵐の日
- BET: 550,000CP

167 TRICKER ライトシュナイダー／神尾孝治

車種: HONDA INTEGRA TYPE R

- バトル形式 ➡ CA BATTLE
- クリアCAポイント ➡ 4,500PTS
- クリアタイム ➡ 00:47:275
- 出現コース ➡ 表六甲／ダウンヒル9～6
- 出現条件 ➡ ライバル163を倒す
- BET: 200,000CP

168 TRICKER ブックオブライムス／真下徳郎

車種: NISSAN LAUREL 25 CLUB S

- バトル形式 ➡ SP BATTLE
- クリアCAポイント ➡ —
- クリアタイム ➡ —
- 出現コース ➡ 表六甲／ダウンヒル8～4
- 出現条件 ➡ ライバル166、167を倒したあとの晴れの日
- BET: 280,000CP

169 TRICKER モータルドリフター／上野寿幸

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
SUBARU IMPREZA 22B STi	SP BATTLE	—	—	195,000CP	表六甲／ヒルクライム4~0	ライバル168を倒すと乱入してくる

170 TRICKER ドリフトカーネル／守屋啓二

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
MAZDA RX-7 TYPE RS	LF BATTLE	—	—	243,000CP	表六甲／ダウンヒル8~3	ライバル168、169を倒したあとの晴れの月、水、金曜日 PARTS SHOPで挑戦を受ける

171 TEAM ウエストサイド フラワーベッド／鎌田克己

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
MAZDA RX-7 1.3GT-X	SP BATTLE	—	—	-(220,000CP)	表六甲／ダウンヒル9~5	ライバル170を倒したあとの晴れの火、木、土曜日

172 TEAM LEADER ウエストサイド スピットシャイン／平野敏三

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
MAZDA RX-7 TURBO GT	SP BATTLE	—	—	440,000CP(25,000CP)	表六甲／ダウンヒル9~5	ライバル170を倒したあとの晴れの火、木、土曜日

173 KINGDOM TWELVE 戦矛の鉄槌／富津家康

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
RIVAL CAR 173	LF BATTLE	—	—	TZM社 INTER COOLER LV5(354,000CP)	表六甲／ダウンヒル9~0	ライバル134、163を倒したあとの晴れの日（F100、P8以上）

174 THIRTEEN DEVILS ダイイングスター／魚住静太

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
RIVAL CAR 174	LF BATTLE	—	—	TZM社 TURBINE LV5(339,000CP)	表六甲／ダウンヒル9~0	ライバル144、163を倒したあとの晴れの日（F100、P8以上）

175 RIVAL ベストモータリング／用田健一

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
MAZDA AXELA 23S	LF BATTLE	—	—	30,000CP	志賀草津／ダウンヒル6~0	特別な条件はなし

176 RIVAL 200MILE／中和志

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
HONDA INTEGRA TYPE R	TA BATTLE	—	01:24:541	35,000CP	志賀草津／ダウンヒル5~1	特別な条件はなし

177 TEAM ラ・ヴァーン 白根ワンダー／小松隆三

- 車種: NISSAN SKYLINE GTS TURBO
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル9〜2
- 出現条件: 特別な条件はなし
- BET: -(32,000CP)

178 TEAM LEADER ラ・ヴァーン 志賀DEPT／興田恒実

- 車種: NISSAN LAUREL 25 CLUB S
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル9〜2
- 出現条件: 特別な条件はなし
- BET: 90,000CP(45,000CP)

179 RIVAL ドリフトサバイバル／御手洗彦一

- 車種: MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION 4
- バトル形式: LF BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ヒルクライム0〜9
- 出現条件: ライバル175〜178のいずれかを倒す
- BET: 95,000CP

180 RIVAL 武具脱ビート／瀬野信彦

- 車種: TOYOTA ALTEZZA RS200
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル8〜4
- 出現条件: ライバル175〜178のいずれかを倒す
- BET: 65,000CP

181 HI GAMBLER CAラッシュ／渋谷透

- 車種: NISSAN SILVIA spec-R
- バトル形式: CA BATTLE
- クリアCAポイント: 4,500PTS
- クリアタイム: 01:05:925
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル4〜1
- 出現条件: ライバル175〜178のいずれかを倒す
- BET: 80,000CP

182 RIVAL ストリートレビュー／佐野宗一郎

- 車種: SUBARU LEGACY RS
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル6〜3
- 出現条件: ライバル179〜181のいずれかを倒す
- BET: 90,000CP

183 RIVAL シナノツアーズ／石井久一

- 車種: SUBARU IMPREZA WRX STi Ver 3
- バトル形式: CA BATTLE
- クリアCAポイント: 9,500PTS
- クリアタイム: 01:17:241
- 出現コース: 志賀草津／ヒルクライム6〜8
- 出現条件: ライバル179〜181のいずれかを倒す
- BET: H-MUFFLER L LV2(70,000CP)

184 RIVAL ラヴクリスティーナ／清野理名

- 車種: NISSAN SKYLINE 350GT
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル6〜3
- 出現条件: ライバル179〜183を倒す
- BET: 125,000CP

185 RIVAL ストリートライズ／張野俊充

- 車種: NISSAN SILVIA K's
- バトル形式: LF BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル7～2
- 出現条件: ライバル179～183を倒す
- BET: SILVIA K's（100,000CP）

186 TEAM エクストララージ 角田★全日／角田弘幸

- 車種: MAZDA ROADSTER TURBO
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル9～4
- 出現条件: ライバル184～185を倒す
- BET: -(120,000CP)

187 TEAM エクストララージ サンバレーラッシュ／森野幸司

- 車種: MAZDA FAMILIA GT-R
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル9～4
- 出現条件: ライバル184～185を倒す
- BET: -(110,000CP)

188 TEAM LEADER エクストララージ フューチャーショック／寅之義秀

- 車種: NISSAN FAIRLADY Z VERSION S
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル9～4
- 出現条件: ライバル184～185を倒す
- BET: 337,000CP(105,000CP)

189 RIVAL ドリフトジブ／太田三郎太

- 車種: SUBARU IMPREZA WAGON
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル6～1
- 出現条件: ライバル188を倒す
- BET: SUSPENSION LV2(140,000CP)

190 SUPPORTER 湯LOVE草津／島津孝三

- 車種: TOYOTA LEVIN GT-APEX
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル9～4
- 出現条件: ライバル188を倒す
- BET: 155,000CP

191 SUPPORTER ドリフトスポット／美濃靖彦

- 車種: TOYOTA MARK II TOURER V
- バトル形式: FL BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル8～3
- 出現条件: ライバル188を倒す
- BET: 165,000CP

192 SUPPORTER スカイウォーカー／石松雷太

- 車種: NISSAN FAIRLADY Z 240Z
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 志賀草津／ダウンヒル9～2
- 出現条件: ライバル188を倒す
- BET: 170,000CP

193 SLASHER 三日月／城長明

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
RIVAL CAR 193	LF BATTLE	—	—	志賀草津／ダウンヒル9~0	ライバル175~192を倒す（NET）	AKP社 V-ENGINE PARTS C LV5（400,000CP）

194 MEDALIST ダーティバージョン／櫻井肇

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
SUBARU LEGACY B4 2.0GT spec.B	TA BATTLE	—	01:07:507	志賀草津／ダウンヒル9~6	曇り、雨、嵐の月~水曜日 NEW CAR DEALERで挑戦を受ける	PRIZE 21／CUP OF JULIUS（200,000CP）

195 TRICKER スプークス／伊藤美徳

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
HONDA NSX TYPE R	SP BATTLE	—	—	志賀草津／ダウンヒル9~1	晴れの木~土曜日	CLUTCH LV4（180,000CP）

196 HI GAMBLER 刃のクリップ／北田明弘

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
NISSAN PULSAR GTI-R	LF BATTLE	—	—	志賀草津／ダウンヒル8~4	ライバル193を倒す CATEGORY RACEで挑戦を受ける	550,000CP

197 HI GAMBLER サンオブペイン／小坂峰男

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
TOYOTA CHASER TOURER V	CA BATTLE	8,800PTS	00:38:356	志賀草津／ダウンヒル2~0	ライバル193を倒したあとの晴れの日	600,000CP

198 TRICKER 神聖なるスキール／尾形善博

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
MAZDA RX-8 TYPE S	SP BATTLE	—	—	志賀草津／ダウンヒル9~3	ライバル196、197を倒したあとの晴れの日	WEIGHT DOWN LV5（215,000CP）

199 TRICKER 剛力／三浦眞

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION 2	LF BATTLE	—	—	志賀草津／ヒルクライム0~5	ライバル198を倒したあとの雨、嵐の日	BRAKE LV4（190,000CP）

200 TEAM ストリートドリームス ブラッドアイ／髙嶺知之

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
NISSAN FAIRLADY Z 300ZX	SP BATTLE	—	—	志賀草津／ダウンヒル9~3	ライバル199を倒したあとの晴れの日曜日	-（184,000CP）

201 TEAM ストリートドリームス　デラナーニ／椎野耕一

- 車種：NISSAN FAIRLADY Z VERSION S
- バトル形式：SP BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：-(155,000CP)
- 出現コース：志賀草津／ダウンヒル9〜3
- 出現条件：ライバル199を倒したあとの晴れの日曜日

202 TEAM LEADER ストリートドリームス　ドープカラー／仙石文生

- 車種：NISSAN FAIRLADY Z 240Z
- バトル形式：SP BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：428,000CP(195,000CP)
- 出現コース：志賀草津／ダウンヒル9〜3
- 出現条件：ライバル199を倒したあとの晴れの日曜日

203 KINGDOM TWELVE　キングチャリオット／桐谷義経

- 車種：RIVAL CAR 203
- バトル形式：LF BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：TZM社 AIR CLEANER LV5(371,000CP)
- 出現コース：志賀草津／ダウンヒル9〜0
- 出現条件：ライバル134、193を倒したあとの晴れの日(F100、P8以上)

204 THIRTEEN DEVILS　ミッドナイトローズ／川越清美

- 車種：RIVAL CAR 204
- バトル形式：LF BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：500,000CP
- 出現コース：志賀草津／ダウンヒル9〜0
- 出現条件：ライバル144、193を倒したあとの曇り、雨、嵐の日(F100、P8以上)

205 RIVAL　房総ハワイアン／遊津直哉

- 車種：NISSAN SILVIA spec-R
- バトル形式：SP BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：31,000CP
- 出現コース：日光／ダウンヒル9〜0
- 出現条件：特別な条件はなし

206 RIVAL　SR維新軍／栗田健太

- 車種：NISSAN PULSAR GTI-R
- バトル形式：TA BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：01:29:419
- BET：35,000CP
- 出現コース：日光／ヒルクライム6〜9
- 出現条件：特別な条件はなし

207 TEAM ゴッズフェバリット　ビンテージスタイル／小島金治

- 車種：AUDI TT Coupe 3.2 Quattro
- バトル形式：SP BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：-(35,000CP)
- 出現コース：日光／ダウンヒル8〜1
- 出現条件：特別な条件はなし

208 TEAM LEADER ゴッズフェバリット　コスワースマスター／大山啓次

- 車種：AUDI S3
- バトル形式：SP BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：70,000CP(35,000CP)
- 出現コース：日光／ダウンヒル8〜1
- 出現条件：特別な条件はなし

209 RIVAL 日光プレミアム／松田達磨

車種		
TOYOTA MR-S 1.8V EDITION	バトル形式	CA BATTLE
	クリアCAポイント	13,000PTS
	クリアタイム	—
	BET	37,000CP
	出現コース	日光／ダウンヒル8～5
	出現条件	ライバル208を倒す

210 RIVAL ザワークラウト／熊谷晋

車種		
VOLKSWAGEN Golf R32	バトル形式	LF BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	CLUTCH LV2(40,000CP)
	出現コース	日光／ダウンヒル7～0
	出現条件	ライバル208を倒す

211 TEAM 真・首都高第一部隊 ナポレオン宮沢／宮沢俊之

車種		
SUBARU LEGACY B4 2.0GT specB	バトル形式	SP BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	-(42,000CP)
	出現コース	日光／ヒルクライム1～7
	出現条件	ライバル209、210のいずれかを倒す

212 TEAM 真・首都高第一部隊 クラヴ小石川／能登啓太

車種		
SUBARU LEGACY WAGON	バトル形式	SP BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	-(48,000CP)
	出現コース	日光／ヒルクライム1～7
	出現条件	ライバル209、210のいずれかを倒す

213 TEAM LEADER 真・首都高第一部隊 ニセアキラ／島博晃

車種		
MITSUBISHI GTO TWIN TURBO MR	バトル形式	SP BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	155,000CP(40,000CP)
	出現コース	日光／ヒルクライム1～7
	出現条件	ライバル209、210のいずれかを倒す

214 RIVAL インディアアリー／佐々木卓馬

車種		
NISSAN SILVIA spec-R	バトル形式	SP BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	BRAKE LV2(55,000CP)
	出現コース	日光／ダウンヒル7～1
	出現条件	ライバル213を倒す

215 HI GAMBLER クイックマウス／三浦綾子

車種		
HONDA CR-X SiR	バトル形式	LF BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	500,000CP
	出現コース	日光／ダウンヒル8～3
	出現条件	ライバル213を倒す

216 RIVAL ワゴンカウンター／今井義祐

車種		
TOYOTA CALDINA GT-FOUR	バトル形式	FL BATTLE
	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	MIRAGE ASTI RX(46,000CP)
	出現コース	日光／ダウンヒル9～5
	出現条件	ライバル213を倒す

217 TEAM 真・首都高第二部隊 YMスパイR／佐々木祐彦

車種	NISSAN BLUE BIRD SSS-R
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	-(58,000CP)
出現コース	日光／ダウンヒル8〜2
出現条件	ライバル214〜216のいずれかを倒す

218 TEAM 真・首都高第二部隊 アスリート桜井／桜井司

車種	SUBARU IMPREZA WRX STi Ver6
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	-(65,000CP)
出現コース	日光／ダウンヒル8〜2
出現条件	ライバル214〜216のいずれかを倒す

219 TEAM LEADER 真・首都高第二部隊 大物欲デスメタル／吉永隆一

車種	MITSUBISHI GTO TWIN TURBO MR
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	175,000CP(72,000CP)
出現コース	日光／ダウンヒル8〜2
出現条件	ライバル214〜216のいずれかを倒す

220 SUPPORTER マグニチュード7／豊中克也

車種	MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION 3
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	100,000CP
出現コース	日光／ヒルクライム1〜8
出現条件	ライバル214〜219を倒す

221 SUPPORTER 風雲イケメン組／結城敏次

車種	HONDA PRELUDE TYPE S
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	115,000CP
出現コース	日光／ダウンヒル6〜0
出現条件	ライバル214〜219を倒す

222 SUPPORTER 機関銃ライム／松本誠二

車種	MAZDA ROADSTER Type S
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	135,000CP
出現コース	日光／ダウンヒル9〜6
出現条件	ライバル214〜219を倒す

223 SLASHER グローバルウィナー／岡本弘幸

車種	RIVAL CAR 223
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	AKP社 S-ENGINE PARTS C LV5(400,000CP)
出現コース	日光／ダウンヒル9〜0
出現条件	ライバル205〜222を倒す(NET)

224 TRICKER トライバル／松島伝一

車種	TOYOTA SUPRA RZ
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
BET	TURBO KIT LV4(195,000CP)
出現コース	日光／ダウンヒル6〜1
出現条件	晴れの月、水、金曜日

No.	チーム	ライバル	車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
225	TRICKER	ミッシーエリオット／長谷川友和	MITSUBISHI ECLIPSE GSR-4	SP BATTLE	—	—	日光／ダウンヒル9～3	晴れ、曇りの金曜日 NEW CAR DEALERで挑戦を受ける	200,000CP
226	HI GAMBLER	デスギミック／塩見文浩	HONDA NSX TYPE R	CA BATTLE	15,000PTS	01:09:175	日光／ダウンヒル5～3	晴れの月～金曜日	720,000CP
227	HI GAMBLER	華厳の熱風／安達敏竜	NISSAN SKYLINE 25GT TURBO	SP BATTLE	—	—	日光／ダウンヒル9～4	ライバル223を倒したあとの晴れの土、日曜日	610,000CP
228	TRICKER	メルセデスプレミアム／竜ヶ崎亮	SPECIAL 190E EVOLUTION II	SP BATTLE	—	—	日光／ダウンヒル9～5	ライバル223～225を倒す	320,000CP
229	TRICKER	ドロッピンリリック／上島亮治	HONDA S2000 2.0 TYPE-V	TA BATTLE	—	01:40:333	日光／ヒルクライム0～3	ライバル223～225を倒す	REINFORCE LV5(198,000CP)
230	KINGDOM TWELVE	根絶の騎馬／伊達元就	RIVAL CAR 230	LF BATTLE	—	—	日光／ダウンヒル9～0	ライバル134、223を倒す(NET、F100、P8以上)	AKP社 H-ENGINE PARTS A LV5(525,000CP)
231	THIRTEEN DEVILS	追撃のテイルガンナー／内藤健二	RIVAL CAR 231	LF BATTLE	—	—	日光／ダウンヒル9～0	ライバル134、223を倒す(NET、F100、P8以上)	AKP社 H-ENGINE PARTS B LV5(510,000CP)
232	TRICKER	インラインフィーバー／柏坂弘幸	TOYOTA MR2 GT	FL BATTLE	—	—	日光／ダウンヒル6～0	ライバル228、229を倒す	330,000CP

233 TEAM ザ・プレジデント キングオブワークス／金城誠一

車種	バトル形式	SP BATTLE
MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION 4	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	-(320,000CP)
	出現コース	日光／ダウンヒル9~0
	出現条件	ライバル092、093を倒したあとの1週目

234 TEAM LEADER ザ・プレジデント トップオブ4WD／菅京太

車種	バトル形式	SP BATTLE
MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION 3	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	700,000CP(310,000CP)
	出現コース	日光／ダウンヒル9~0
	出現条件	ライバル092、093を倒したあとの1週目

235 TRICKER NR／石井誠

車種	バトル形式	FL BATTLE
HONDA CIVIC TYPE R	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	255,000CP
	出現コース	横浜／ヒルクライム0~1
	出現条件	ライバル230、231を倒す(NET)

236 TEAM ベイレーシング 噂のプリンセス／薄野由香

車種	バトル形式	SP BATTLE
TOYOTA STARLET GT	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	-(480,000CP)
	出現コース	横浜／ダウンヒル1~0
	出現条件	4週目

237 TEAM ベイレーシング キングウォーリア／藤井和義

車種	バトル形式	SP BATTLE
NISSAN SKYLINE TURBO RS-X	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	-(342,000CP)
	出現コース	横浜／ダウンヒル1~0
	出現条件	4週目

238 TEAM LEADER ベイレーシング ゲイルモーメント／青田翔太

車種	バトル形式	SP BATTLE
TOYOTA TURENO GT-APEX	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	1,000,000CP(1,000,000CP)
	出現コース	横浜／ダウンヒル1~0
	出現条件	4週目

239 TRICKER 伝説のシュナイダー／小田岳

車種	バトル形式	LF BATTLE
RIVAL CAR 239	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	AKP社 R-ENGINE PARTS A LV5(550,000CP)
	出現コース	横浜／ダウンヒル0~1
	出現条件	ライバル235~238を倒したあとの金曜日(F150以上)

240 RIVAL 鳥ヶ森の風／木野修一

車種	バトル形式	SP BATTLE
TOYOTA CELICA XX 2800GT	クリアCAポイント	—
	クリアタイム	—
	BET	330,000CP
	出現コース	八方ヶ原／ダウンヒル1~0
	出現条件	ライバル239を倒す(NET)

241 RIVAL マジックカルマ／美波野緑

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
NISSAN FAIRLADY 280Z-T	SP BATTLE	—	—	328,000CP	八方ヶ原／ダウンヒル1~0	特別な条件はなし

242 HI GAMBLER 矢板スライサー／岡野光信

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
NISSAN SKYLINE 25GT TURBO	TA BATTLE	—	01:41:570	1,550,000CP	八方ヶ原／ヒルクライム0~1	ライバル240、241のいずれかを倒す

243 TEAM 究極セミナー キングステア／酒井睦

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
HONDA INTEGRA TYPE R	SP BATTLE	—	—	-(350,000CP)	八方ヶ原／ダウンヒル1~0	ライバル248、249を倒したあとの3、4週目

244 TEAM 究極セミナー キングシフト／三之宮輝男

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
HONDA CIVIC TYPE R	SP BATTLE	—	—	-(400,000CP)	八方ヶ原／ダウンヒル1~0	ライバル248、249を倒したあとの3、4週目

245 TEAM LEADER 究極セミナー キングフット／古館浩二郎

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
HONDA NSX TYPE R	SP BATTLE	—	—	925,000CP(330,000CP)	八方ヶ原／ダウンヒル1~0	ライバル248、249を倒したあとの3、4週目

246 MEDALIST 栃木のグリズリー／内海賢

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
MITSUBISHI GTO TWIN TURBO MR	FL BATTLE	—	—	PRIZE 22／CUP OF VIOLENT WIND(312,000CP)	八方ヶ原／ヒルクライム0~1	ライバル242を倒したあとの金、土曜日

247 SUPPORTER アニマルスメル／山田明義

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
HONDA S2000 2.0 TYPE-V	CA BATTLE	45,000PTS	01:43:507	450,000CP	八方ヶ原／ダウンヒル1~0	ライバル242を倒す

248 KINGDOM TWELVE 無敗のエムブレム／劔時宗

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
RIVAL CAR 248	LF BATTLE	—	—	AKP社 R-ENGINE PARTS B LV5(680,000CP)	八方ヶ原／ダウンヒル1~0	ライバル173、203、231、247を倒す(F150、P9以上)

249 THIRTEEN DEVILS シャドウアイズ／緒方明子

RIVAL CAR 249

- ● LF BATTLE
- —
- —
- 八方ヶ原／ダウンヒル1～0
- ライバル174、204、231、247を倒す(F150、P9以上)
- BET: TIRE SPIKE LV5(725,000CP)

250 RIVAL ナナビーンズ／田中健二

NISSAN SKYLINE 25GT TURBO

- ● SP BATTLE
- —
- —
- 蔵王／ダウンヒル5～0
- 特別な条件はなし
- BET: 100,000CP

251 RIVAL 天童の疾風／黒川賢一

MAZDA RX-7 ∞

- ● LF BATTLE
- —
- —
- 蔵王／ダウンヒル4～0
- 特別な条件はなし
- BET: 125,000CP

252 TEAM ブラックアイドピース エバードリフト／石坪良介

HONDA CIVIC TYPE R

- ● SP BATTLE
- —
- —
- 蔵王／ダウンヒル7～1
- ライバル250、251を倒す
- BET: -(200,000CP)

253 TEAM ブラックアイドピース ストームフラッシュ／石田俊幸

HONDA INTEGRA TYPE R

- ● SP BATTLE
- —
- —
- 蔵王／ダウンヒル7～1
- ライバル250、251を倒す
- BET: -(190,000CP)

254 TEAM LEADER ブラックアイドピース ダブルAI／荒木祐一

HONDA INTEGRA TYPE R

- ● SP BATTLE
- —
- —
- 蔵王／ダウンヒル7～1
- ライバル250、251を倒す
- BET: 550,000CP(180,000CP)

255 RIVAL ズームズームズーム／徳倉和志

MAZDA AXELA 23S

- ● SP BATTLE
- —
- —
- 蔵王／ダウンヒル8～2
- ライバル254を倒す
- BET: 280,000CP

256 RIVAL プラチナムスピリット／紀藤あい子

SUBARU IMPREZA WAGON

- ● TA BATTLE
- —
- 01:10:373
- 蔵王／ダウンヒル9～7
- ライバル254を倒す
- BET: TIRE RACING LV4(345,000CP)

257 RIVAL 刈田D1／目黒卓
MAZDA FAMILIA GT-R
SP BATTLE
クリアCAポイント —
クリアタイム —
BET 300,000CP
出現コース 蔵王／ヒルクライム5~8
出現条件 ライバル254を倒す
258 TEAM ブルーアバランチ ホワイトアウトの彼方／浦野祐樹
BLUE AVALANCHE
AUDI RS4
SP BATTLE
BET -(339,000CP)
出現コース 蔵王／ダウンヒル9~4
出現条件 ライバル255~257のいずれかを倒す
259 TEAM ブルーアバランチ ラスティーフォレスト／矢上幸雄
BLUE AVALANCHE
SPECIAL STARION 4WD
SP BATTLE
クリアCAポイント —
BET -(341,000CP)
出現コース 蔵王／ダウンヒル9~4
出現条件 ライバル255~257のいずれかを倒す
260 TEAM LEADER ブルーアバランチ 蔵王乃風／梅津有司
BLUE AVALANCHE
NISSAN SKYLINE GT-R VspecII
SP BATTLE
クリアCAポイント —
クリアタイム —
BET 100,000CP(450,000CP)
蔵王／ダウンヒル9~4
ライバル255~257のいずれかを倒す
261 HI GAMBLER 霞城の主／車山洋二
MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION 7
CA BATTLE
9,500PTS
クリアタイム 01:20:725
BET 1,580,000CP
蔵王／ダウンヒル8~6
ライバル255~260を倒す
262 SUPPORTER 凍てつく波動／谷典宏
SUBARU IMPREZA STi
FL BATTLE
BET 525,000CP
出現コース 蔵王／ヒルクライム0~5
出現条件 ライバル255~260を倒す
263 SUPPORTER スノーマン／柿崎俊郎
MAZDA RX-7 TYPE RS
SP BATTLE
BET BAS社 R-ENGINE PARTS B LV3(625,000CP)
蔵王／ダウンヒル5~0
ライバル261、262を倒す
264 SUPPORTER 神聖なる雪渓／山根昇
SUBARU IMPREZA WRX STi Ver5
SP BATTLE
クリアCAポイント —
クリアタイム —
BET SILEIGHTY(490,000CP)
出現コース 蔵王／ダウンヒル8~1
出現条件 ライバル261、262を倒す

265 ABSOLUTE EMPEROR イエティファング／今泉恭一

車種	
	RIVAL CAR 265
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	蔵王／ダウンヒル9～0
出現条件	ライバル250～264を倒す(NET)
BET	S-MUFFLER L LV5(5,000,000CP)

266 TRICKER ダウンヒルダイナソア／廣瀬和也

車種	
	NISSAN SKYLINE GT-R Vspec
バトル形式	TA BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	01:08:705
出現コース	蔵王／ヒルクライム0～2
出現条件	金、土曜日
BET	R-MUFFLER L LV5(450,000CP)

267 TRICKER 慟哭の鳳凰／寺元貴幸

車種	
	MAZDA RX-7 TYPE RS
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	蔵王／ダウンヒル6～0
出現条件	晴れの日
BET	CLUTCH LV5(595,000CP)

268 HI GAMBLER 荘重なる福音／永長修一

車種	
	MITSUBISHI GTO TWIN TURBO MR
バトル形式	FL BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	蔵王／ダウンヒル7～0
出現条件	ライバル265を倒す PARTS SHOPで挑戦を受ける
BET	390,000CP

269 TRICKER スノーフレイクの街角／岡本弘幸

車種	
	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION GSR 8
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	蔵王／ヒルクライム1～8
出現条件	ライバル265を倒したあとの雨、嵐の日
BET	662,000CP

270 TEAM スノーインスペクタ ブルーアンドイエロー1／加藤忠治

車種	
	SUBARU IMPREZA WRX STi
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	蔵王／ダウンヒル8～2
出現条件	ライバル254、260を倒したあとの雨、嵐の月、日曜日
BET	-(395,000CP)

271 TEAM スノーインスペクタ ブルーアンドイエロー2／小松宏光

車種	
	SUBARU IMPREZA WRX STi
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	蔵王／ダウンヒル8～2
出現条件	ライバル254、260を倒したあとの雨、嵐の月、日曜日
BET	-(342,000CP)

272 TEAM LEADER スノーインスペクタ ブルーアンドイエロー3／宮崎翔平

車種	
	SUBARU IMPREZA STi
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	蔵王／ダウンヒル8～2
出現条件	ライバル254、260を倒したあとの雨、嵐の月、日曜日
BET	1,250,000CP(425,000CP)

273 KINGDOM TWELVE ライオネル／永友神保

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件
RIVAL CAR 273	LF BATTLE	—	—	蔵王／ダウンヒル9～0	ライバル248、265を倒したあとの晴れの月、水、金曜日(F300、P15以上)

BET: AKP社 S-ENGINE PARTS A LV5(1,000,000CP)

274 THIRTEEN DEVILS 嘆きのプルート／内田孝

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件
RIVAL CAR 274	LF BATTLE	—	—	蔵王／ダウンヒル9～0	ライバル248、265を倒したあとの晴れの火、木、土曜日(F300、P15以上)

BET: AKP社 S-ENGINE PARTS B LV5(1,020,000CP)

275 RIVAL 99VA／仁平寛文

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件
NISSAN SKYLINE GT-R VspecII	SP BATTLE	—	—	阿蘇／ダウンヒル7～0	特別な条件はなし

BET: 110,000CP

276 TEAM ブレイクリフォーム ドリフトスレイヤー／勝岡逸雄

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件
HONDA NSX TYPE R	SP BATTLE	—	—	阿蘇／ヒルクライム5～9	特別な条件はなし

BET: -(279,000CP)

277 TEAM ブレイクリフォーム ムーンスプラッシュ／佐藤啓明

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件
HONDA NSX TYPE R	SP BATTLE	—	—	阿蘇／ヒルクライム5～9	特別な条件はなし

BET: -(153,000CP)

278 TEAM LEADER ブレイクリフォーム フットビート／村川達也

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件
HONDA NSX TYPE R	SP BATTLE	—	—	阿蘇／ヒルクライム5～9	特別な条件はなし

BET: 450,000CP(118,000CP)

279 RIVAL 神乃杉／中野淳訓

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件
MAZDA RX-8 TYPE S	TA BATTLE	—	01:11:207	阿蘇／ダウンヒル6～3	ライバル275～278を倒す

BET: RX-8 TYPE S(225,000CP)

280 HI GAMBLER デストーション／三田紀雄

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件
SUBARU IMPREZA STi	CA BATTLE	8,500PTS	00:54:641	阿蘇／ヒルクライム3～1	ライバル275～278を倒す

BET: 1,350,000CP

281 TEAM ヤハスキルスキル ラガチャイナ／久保田実生

SUBARU IMPREZA STi

- ●SP BATTLE
- —
- —
- 阿蘇／ダウンヒル7～0
- ライバル279、280のいずれかを倒す
- BET -(295,000CP)

282 TEAM ヤハスキルスキル ランエボ教／脇坂真

MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION 6

- ●SP BATTLE
- —
- —
- 阿蘇／ダウンヒル7～0
- ライバル279、280のいずれかを倒す
- BET -(335,000CP)

283 TEAM LEADER ヤハスキルスキル 火伏地蔵の怒り／溝畑武生

SUBARU IMPREZA WAGON

- ●SP BATTLE
- —
- —
- 阿蘇／ダウンヒル7～0
- ライバル279、280のいずれかを倒す
- BET 1,000,000CP(421,000CP)

284 RIVAL 的石ブレイン／松岡宏

NISSAN SKYLINE 25GT TURBO

- ●FL BATTLE
- —
- —
- 阿蘇／ダウンヒル8～2
- ライバル279～283を倒す
- BET TIRE WET LV4(410,000CP)

285 SUPPORTER マイティークラウン／三野英樹

NISSAN SKYLINE GT-R VspecII

- ●SP BATTLE
- —
- —
- 阿蘇／ダウンヒル9～3
- ライバル279～283を倒す
- BET GME社 INTER COOLER LV3(369,000CP)

286 SUPPORTER 椿／武田貴弘

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION GSR 6

- ●LF BATTLE
- —
- —
- 阿蘇／ダウンヒル9～4
- ライバル284、285を倒す
- BET BRAKE LV5(450,000CP)

287 TEAM スピードアッシャー テラー伊藤／伊藤忠明

HONDA S2000 2.0 TYPE-V

- ●SP BATTLE
- —
- —
- 阿蘇／ダウンヒル7～0
- ライバル286を倒す
- BET -(476,000CP)

288 TEAM スピードアッシャー ダバダ火降り／如月和志

NISSAN STAGEA 260RS

- ●SP BATTLE
- —
- —
- 阿蘇／ダウンヒル7～0
- ライバル286を倒す
- BET -(558,000CP)

289 TEAM LEADER スピードアッシャー クラブバスタード／小島秀吉

車種				
NISSAN FAIRLADY Z 240Z	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	阿蘇／ダウンヒル7～0
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル286を倒す
	クリアタイム	—		
	BET	1,330,000CP(450,000CP)		

290 MIRACLES SUMMIT スプレマシーマーダー／雑司ヶ谷達

車種				
RIVAL CAR 290	バトル形式	LF BATTLE	出現コース	阿蘇／ダウンヒル9～0
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル275～289を倒す(NET)
	クリアタイム	—		
	BET	V-MUFFLER L LV5(5,000,000CP)		

291 TRICKER アルトバイエルン／平岩陽

車種				
AUDI RS4	バトル形式	LF BATTLE	出現コース	阿蘇／ダウンヒル9～0
	クリアCAポイント	—	出現条件	晴れの金、土曜日
	クリアタイム	—		
	BET	TURBO KIT LV5(390,000CP)		

292 MEDALIST カウンターライヴ／塩田将仁

車種				
SUBARU IMPREZA WAGON	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	阿蘇／ダウンヒル7～3
	クリアCAポイント	—	出現条件	雨、嵐の日
	クリアタイム	—		
	BET	PRIZE 26／TROPHY OF CONSUL(515,000CP)		

293 HI GAMBLER ライトバンシー／大内教博

車種				
MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 GSR	バトル形式	LF BATTLE	出現コース	阿蘇／ヒルクライム3～0
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル292を倒すと乱入してくる
	クリアタイム	—		
	BET	3,000,000CP		

294 TRICKER リエゾンの鬼／松代卓也

車種				
TOYOTA CELICA GT-FOUR	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	阿蘇／ダウンヒル8～2
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル290を倒す
	クリアタイム	—		
	BET	521,000CP		

295 TRICKER リンプグリップ／武田憲英

車種				
TOYOTA SUPRA RZ	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	阿蘇／ダウンヒル6～0
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル290を倒す NEW CAR DEALERで挑戦を受ける
	クリアタイム	—		
	BET	448,000CP		

296 TRICKER ハイエストロータリー／佐藤茂哲

車種				
MAZDA RX-7 TYPE RS	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	阿蘇／ダウンヒル7～1
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル294、295を倒したあとの晴れの水曜日
	クリアタイム	—		
	BET	400,000CP		

297 TRICKER ダークパラディン／平上昌弘

車種	GEMBARA TURBO R-GT 320
バトル形式	TA BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	00:41:025
出現コース	阿蘇／ダウンヒル9~7
出現条件	ライバル294、295を倒したあとの曇りの木曜日
BET	H-MUFFLER L LV5(668,000CP)

298 KINGDOM TWELVE ティンバースラッシュ／相乃沢沙耶

車種	RIVAL CAR 298
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	阿蘇／ダウンヒル8~2
出現条件	ライバル248、290を倒したあとの雨、嵐の日(F300、P15以上)
BET	AKP社 V-ENGINE PARTS A LV5(960,000CP)

299 THIRTEEN DEVILS 夢見の生霊／君島陽平

車種	RIVAL CAR 299
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	阿蘇／ダウンヒル9~0
出現条件	ライバル248、290を倒したあとの晴れの日(F300、P15以上)
BET	AKP社 V-ENGINE PARTS B LV5(110,000CP)

300 RIVAL タウシュベツスター／寺廉元良

車種	MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION 4
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	北海道／ダウンヒル7~0
出現条件	特別な条件はなし
BET	335,000CP

301 RIVAL ラインヒステリック／大森哲樹

車種	SUBARU IMPREZA WRX STi Ver6
バトル形式	FL BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	北海道／ヒルクライム0~9
出現条件	特別な条件はなし
BET	452,000CP

302 RIVAL シオワッカの潤い／柴田顕

車種	NISSAN PULSAR GTI-R
バトル形式	LF BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	北海道／ダウンヒル8~0
出現条件	特別な条件はなし
BET	371,000CP

303 RIVAL プラズマレシオ／松下一彦

車種	TOYOTA CELICA GT-FOUR
バトル形式	SP BATTLE
クリアCAポイント	—
クリアタイム	—
出現コース	北海道／ダウンヒル7~1
出現条件	ライバル300~302のいずれかを倒す
BET	550,000CP

304 RIVAL オンネトーの輝き／加茂研次

車種	PEUGEOT 205
バトル形式	CA BATTLE
クリアCAポイント	20,000PTS
クリアタイム	01:13:524
出現コース	北海道／ダウンヒル9~6
出現条件	ライバル300~302のいずれかを倒す
BET	TRM社 AIR CLEANER LV3(380,000CP)

305 TEAM チームWR エルマタドール／真辺保雄

車種			
DAIHATSU STORIA X-4	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	北海道／ダウンヒル9〜3
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル304を倒す(NET)
	クリアタイム	—		
	BET	-(285,000CP)		

306 TEAM チームWR スクーデリア魂／寺田豊

車種				
SUBARU IMPREZA STi	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	北海道／ダウンヒル9〜3
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル304を倒す(NET)
	クリアタイム	—		
	BET	-(360,000CP)		

307 TEAM LEADER チームWR マックラッシュ／倉井海

車種				
MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 GSR	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	北海道／ダウンヒル9〜3
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル304を倒す(NET)
	クリアタイム	—		
	BET	1,470,000CP(780,000CP)		

308 HI GAMBLER ナウマンの怒り／手塚義雅

車種				
NISSAN SKYLINE GT-R VspecII	バトル形式	TA BATTLE	出現コース	北海道／ダウンヒル9〜6
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル300〜304を倒す
	クリアタイム	01:11:692		
	BET	575,000CP		

309 TEAM 六連星スピリッツ テールアウトダッシュ／加越裕泰

車種				
SUBARU IMPREZA WRX STi Ver6	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	北海道／ヒルクライム0〜8
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル305〜308を倒す(NET)
	クリアタイム	—		
	BET	-(500,000CP)		

310 TEAM 六連星スピリッツ インカットの鬼／秋吉薫

車種				
SUBARU IMPREZA WRX STi	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	北海道／ヒルクライム0〜8
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル305〜308を倒す(NET)
	クリアタイム	—		
	BET	-(480,000CP)		

311 TEAM LEADER 六連星スピリッツ チームスチュワード／津田誠一

車種				
SUBARU IMPREZA STi	バトル形式	SP BATTLE	出現コース	北海道／ヒルクライム0〜8
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル305〜308を倒す(NET)
	クリアタイム	—		
	BET	1,500,000CP(550,000CP)		

312 HI GAMBLER グレイテストライン／渋谷圭治郎

車種				
MITSUBISHI GALANT VR-4	バトル形式	LF BATTLE	出現コース	北海道／ダウンヒル7〜1
	クリアCAポイント	—	出現条件	ライバル308を倒す
	クリアタイム	—		
	BET	3,350,000CP		

313 RIVAL スノーライツ／福永茂久

- 車種: MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION 3
- バトル形式: TA BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: 01:35:978
- 出現コース: 北海道／ヒルクライム0～4
- 出現条件: ライバル308を倒す
- BET: SKYLINE TURBO RS-X(582,000CP)

314 RIVAL ヌプカの誇り／谷澤幸信

- 車種: MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 GSR
- バトル形式: TA BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: 01:36:541
- 出現コース: 北海道／ダウンヒル6～3
- 出現条件: ライバル313、314のいずれかを倒す
- BET: S-MUFFLER L LV3(664,000CP)

315 SUPPORTER キラーキックバック／高道恭一

- 車種: SUBARU IMPREZA STi
- バトル形式: FL BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 北海道／ダウンヒル9～3
- 出現条件: ライバル313、314のいずれかを倒す
- BET: 500,000CP

316 SUPPORTER 荘厳のウペペサンケ／熊代哲治

- 車種: SUBARU IMPREZA WAGON
- バトル形式: LF BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 北海道／ヒルクライム4～7
- 出現条件: ライバル314、315を倒す
- BET: 553,000CP

317 SUPPORTER オーロラストリーム／名倉勤一

- 車種: MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 MR GSR
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 北海道／ダウンヒル7～9
- 出現条件: ライバル316を倒すと乱入してくる
- BET: 448,000CP

318 RIVAL LAT43N／金田住康

- 車種: NISSAN BLUE BIRD SSS-R
- バトル形式: LF BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 北海道／ダウンヒル9～2
- 出現条件: ライバル314、315を倒す PARTS SHOPで挑戦を受ける
- BET: 615,000CP

319 RIVAL ロイズの恋人／宮地由佳

- 車種: NISSAN PULSAR GTI-R
- バトル形式: FL BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 北海道／ダウンヒル9～0
- 出現条件: ライバル317、318のいずれかを倒す NEW CAR DEALERで挑戦を受ける
- BET: 2,200,000CP(541,000CP)

320 TRICKER ゴッドシフトの文太／藤之木文太

- 車種: RIVAL CAR 320
- バトル形式: LF BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- 出現コース: 北海道／ダウンヒル9～0
- 出現条件: ライバル319、332、349を倒したあとの雨、嵐の日曜日(F1000、P34以上)
- BET: 22,500,000CP

321 TRICKER 孤高なる女帝／堀井真紀

- 車種：RIVAL CAR 321
- バトル形式：● LF BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：44,800,000CP
- 出現コース：北海道／ダウンヒル9~0
- 出現条件：ライバル320を倒したあとの晴れの1週目の土、日曜日(F1000、P35以上)

322 KINGDOM TWELVE 街道プレジデント／覇魔餓鬼

- 車種：RIVAL CAR 322
- バトル形式：● LF BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：77,500,000CP
- 出現コース：北海道／ダウンヒル9~0
- 出現条件：ライバル321を倒したあとの晴れの2週目の月曜日(F1050、P36以上)

323 THIRTEEN DEVILS 迅帝／岩崎基矢

- 車種：RIVAL CAR 323
- バトル形式：● LF BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：100,000,000CP
- 出現コース：北海道／ダウンヒル9~0
- 出現条件：ライバル322を倒したあとの晴れの3週目の水曜日(F1100、P37以上)

324 EMOTIONAL KING フォーエバーナイツ／鴻上大樹

- 車種：RIVAL CAR 324
- バトル形式：● LF BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：150,000,000CP
- 出現コース：北海道／ダウンヒル9~0
- 出現条件：ライバル323を倒す(NET、F1300、P38以上)

325 RIVAL 白樺ホワイト／川端伸介

- 車種：MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 MR GSR
- バトル形式：● FL BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：311,000CP
- 出現コース：霧ヶ峰／ヒルクライム0~1
- 出現条件：ライバル265を倒す(NET、F600、P25以上)

326 TEAM ヘヴィネーション シャルウィードリフト／茅野乙葉

- 車種：TOYOTA CELICA GT-FOUR
- バトル形式：● SP BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：-(615,000CP)
- 出現コース：霧ヶ峰／ダウンヒル1~0
- 出現条件：ライバル325を倒す

327 TEAM ヘヴィネーション クリスタルワンダー／山本絵美理

- 車種：NISSAN 180SX TYPE X
- バトル形式：● SP BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：-(453,000CP)
- 出現コース：霧ヶ峰／ダウンヒル1~0
- 出現条件：ライバル325を倒す

328 TEAM LEADER ヘヴィネーション 霧ヶ峰ビーナス／田中幸恵

- 車種：NISSAN SILVIA spec-R
- バトル形式：● SP BATTLE
- クリアCAポイント：—
- クリアタイム：—
- BET：1,550,000CP(380,000CP)
- 出現コース：霧ヶ峰／ダウンヒル1~0
- 出現条件：ライバル325を倒す

329 HI GAMBLER 諏訪大魔神／松本弘

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
SUBARU LEGACY S401	TA BATTLE	—	01:35:723	4,200,000CP	霧ヶ峰／ダウンヒル1〜0	ライバル328を倒す

330 TRICKER 静寂の湿原／東雲和志

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
HONDA NSX TYPE R	CA BATTLE	35,000PTS	01:38:357	NSX TYPE R（480,000CP）	霧ヶ峰／ダウンヒル1〜0	ライバル329を倒したあとの月、水、金曜日

331 TRICKER アイスマン／後藤田和重

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
SUBARU IMPREZA WAGON	SP BATTLE	—	—	490,000CP	霧ヶ峰／ヒルクライム0〜1	ライバル329を倒したあとの火、木、土曜日

332 THIRTEEN DEVILS ルシファー大塚／大塚一二

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
RIVAL CAR 332	LF BATTLE	—	—	2,000,000CP	霧ヶ峰／ダウンヒル1〜0	ライバル299を倒したあとの2、4週目の土曜日（F650、P25以上）

333 RIVAL アルペンヒル／富津洋二

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
HONDA NSX TYPE R	LF BATTLE	—	—	350,000CP	雪の大谷／ダウンヒル1〜0	ライバル294〜297を倒す（NET、P15以上）

334 SUPPORTER キラービー／湊俊幸

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
NISSAN SKYLINE GT-R VspecII	SP BATTLE	—	—	418,000CP	雪の大谷／ヒルクライム0〜1	ライバル333を倒す

335 SUPPORTER 絶叫トロッコ／種田治

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
NISSAN SKYLINE GT-R VspecII	TA BATTLE	—	01:17:473	443,000CP	雪の大谷／ダウンヒル1〜0	ライバル333を倒す

336 TEAM クォーターバンク 室堂の慟哭／大隅春光

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	BET	出現コース	出現条件
MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 MR GSR	SP BATTLE	—	—	-（285,000CP）	雪の大谷／ダウンヒル1〜0	ライバル334、335を倒したあとの月、水、金曜日

337 TEAM クォーターバンク 立山DH1／滝田秀暁

- 車種: MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 MR GSR
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- BET: -(360,000CP)
- 出現コース: 雪の大谷／ダウンヒル1～0
- 出現条件: ライバル334、335を倒したあとの月、水、金曜日

338 TEAM LEADER クォーターバンク 黒部シンクタンク／袋田孝典

- 車種: MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 MR GSR
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- BET: 1,470,000CP(780,000CP)
- 出現コース: 雪の大谷／ダウンヒル1～0
- 出現条件: ライバル334、335を倒したあとの月、水、金曜日 CATEGORY RACEで挑戦を受ける

339 HI GAMBLER 大漁ウィナー／谷田熊重

- 車種: SUBARU IMPREZA STi
- バトル形式: CA BATTLE
- クリアCAポイント: 11,000PTS
- クリアタイム: 01:20:357
- BET: 2,250,000CP
- 出現コース: 雪の大谷／ヒルクライム1～0
- 出現条件: ライバル338を倒したあとの金、土曜日

340 KINGDOM TWELVE 禁断のハルバート／佐竹元綱

- 車種: RIVAL CAR 340
- バトル形式: LF BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- BET: AKP社 R-ENGINE PARTS C LV5(1,350,000CP)
- 出現コース: 雪の大谷／ダウンヒル1～0
- 出現条件: ライバル298を倒したあとの1～3週目の木、金、土曜日(F500、P15以上)

341 RIVAL 相模の超特急／河本哲弘

- 車種: SUBARU LEGACY BLITZEN
- バトル形式: TA BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: 00:53:841
- BET: 415,000CP
- 出現コース: 大垂水／ダウンヒル1～0
- 出現条件: ライバル290を倒す(NET、F880、P30以上)

342 TEAM フレッシュネスエアー 高尾山の天狗／山谷志保

- 車種: NISSAN SKYLINE GT-R VspecII
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- BET: -(391,000CP)
- 出現コース: 大垂水／ダウンヒル0～1
- 出現条件: ライバル341を倒す

343 TEAM フレッシュネスエアー 行基菩薩の鉄槌／篠原雄介

- 車種: NISSAN SKYLINE GT-R Vspec
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- BET: -(488,000CP)
- 出現コース: 大垂水／ダウンヒル0～1
- 出現条件: ライバル341を倒す

344 TEAM LEADER フレッシュネスエアー 薬王院キーマン／村田徳也

- 車種: NISSAN SKYLINE GT-R VspecII
- バトル形式: SP BATTLE
- クリアCAポイント: —
- クリアタイム: —
- BET: 2,000,000CP(715,000CP)
- 出現コース: 大垂水／ダウンヒル0～1
- 出現条件: ライバル341を倒す

345 HI GAMBLER ギャング･S／林昌夫

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 GSR	LF BATTLE	—	—	大垂水／ヒルクライム0~1	ライバル344を倒す CATEGORY RACEで挑戦を受ける	3,500,000CP

346 TRICKER ストリートカレッジ／関澤亮二

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
MITSUBISHI LANCER EVOLUTION 8 GSR	SP BATTLE	—	—	大垂水／ダウンヒル1~0	ライバル345を倒したあとの金、土、日曜日	411,000CP

347 RIVAL 丹波トリックライン／宮島康広

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
NISSAN FAIRLADY Z VERSION ST	CA BATTLE	8,500PTS	01:02:340	大垂水／ダウンヒル1~0	ライバル344を倒す	FAIRLADY Z VersionST(456,000CP)

348 TRICKER GT／手島光輝

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
SUBARU IMPREZA STi	SP BATTLE	—	—	大垂水／ヒルクライム0~1	ライバル345、347を倒したあとの月、水、金曜日	412,000CP

349 THIRTEEN DEVILS シタール兼山／兼山大吾

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
RIVAL CAR 349	LF BATTLE	—	—	大垂水／ダウンヒル1~0	ライバル332を倒したあとの1、3週目の日曜日 (F1000、P33以上)	2,500,000CP

350 TEAM リバイバルオブソドム ダークナイトメア／大野宗一

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
RIVAL CAR 350	SP BATTLE	—	—	阿蘇／ダウンヒル9~0	ライバル324を倒したあとの晴れの4週目の金曜日(F2100、P40以上)	-(100,000,000CP)

351 TEAM リバイバルオブソドム ウィンタートルネード／杉戸蓮美

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
RIVAL CAR 351	SP BATTLE	—	—	阿蘇／ダウンヒル9~0	ライバル324を倒したあとの晴れの4週目の金曜日(F2100、P40以上)	-(100,000,000CP)

352 TEAM LEADER リバイバルオブソドム ホーンテッドショアー／越谷在雅

車種	バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム	出現コース	出現条件	BET
RIVAL CAR 352	SP BATTLE	—	—	阿蘇／ダウンヒル9~0	ライバル324を倒したあとの晴れの4週目の金曜日（F2100、P40以上）	300,000,000CP(100,000,000CP)

353 RIVAL クロッペ／黒澤淳
NISSAN
PULSAR
GTI-R
SP BATTLE
—
—
BET 10,000CP
箱根／ダウンヒル7〜0
ライバル012を倒す

354 RIVAL ゆめ／五十嵐ムダイ
HONDA
CIVIC
TYPE R
SP BATTLE
—
—
BET 30,000CP
日光／ダウンヒル8〜3
ライバル223を倒す

355 RIVAL ふ〜みん／永田文彦
SUBARU
IMPREZA
STi
SP BATTLE
—
—
BET 15,000CP
表六甲／ダウンヒル7〜2
ライバル115を倒す

356 RIVAL 筋肉少年隊新総長／醍醐頼樹
MITSUBISHI
GTO
TWIN TURBO MR
LF BATTLE
—
—
BET 16,000CP
赤城／ダウンヒル8〜0
ライバル090を倒す

000 RIVAL グランドゼロ／梶岡泰明
RIVAL CAR 000
LF BATTLE
—
—
BET 250,000,000CP
箱根／ダウンヒル9〜0
ライバル324を倒したあとの晴れの日(F1800、P40以上)

TIE-UP SPONSOR DATA

DATA BASE

タイアップ スポンサーデータ

テストに合格すれば、契約金が手に入る。また、スポンサーのステッカーをボディに貼りつけて、
レースで1位を獲得すれば、報奨金が手に入る。レース資金をウデで稼ぐのだ。

●スポンサーデータの見方

01 テイクオフ 1

5 50,000CP

1 ロゴマーク
スポンサーのロゴマークで、テストに合格するとこのロゴマークのステッカーをクルマに貼ることができ、ステッカーを貼った状態でレースで1位になると、貼った場所に応じて報奨金がもらえる。

2 バトル形式
スポンサーテストに採用されているバトルの形式。

3 出現場所と使用コース
スポンサーが出現する場所とテストに使用するコース。基本的に出現場所でテストが行なわれるが、なかにはジムカーナコースでテストを行なうスポンサーもいる。

4 出現条件
各スポンサーのテストが開始される条件。01～20はスポンサーテストの項目に登録され、21～40はテストが行なわれるコースのパーキングに出現する。

5 契約金
契約したスポンサーから定期的にもらえる契約金額。

●CAT BATTLE合格基準一覧

11 SS

CA区間	必要ポイント
1	400
2	400
3	400
4	400
5	400
6	400

13 フレームマスター

CA区間	必要ポイント
1	300
2	300
3	300
4	400
5	400
6	500
7	500
8	600

15 柿木レーシング

CA区間	必要ポイント
1	300
2	300
3	400
4	500
5	500
6	500
7	600
8	600

21 アキバ精機

CA区間	必要ポイント
1	500
2	600
3	600
4	600
5	600
6	500
7	500

25 GTユース

CA区間	必要ポイント
1	500
2	500
3	500
4	200
5	400
6	400
7	500
8	500

33 S-STYLE

CA区間	必要ポイント
1	500
2	200
3	300
4	400
5	400
6	400
7	400
8	400

01 テイクオフ
take Off
SP BATTLE
箱根
箱根
はじめから契約可能
50,000CP
02 ユアーズ
YOUR'S
SP BATTLE
広島
広島
はじめから契約可能
50,000CP
03 アウトライフェン
AUTO REIFFEN
LF BATTLE
榛名
榛名
ステージ1をクリアする
80,000CP
04 オートコンプリート
AUTO COMPLETE
LF BATTLE
榛名
榛名
箱根、広島をクリアする
125,000CP
05 イエローマジック
Yellow magic
FL BATTLE
赤城
赤城
ステージ1をクリアする
80,000CP
06 グラフィティアート
Graphity Art
SP BATTLE
赤城
赤城
箱根、広島をクリアする
125,000CP
07 Rコンセプト
R CONCEPT
TAC BATTLE
裏六甲
裏六甲
ステージ2をクリアする
100,000CP
08 スプリントレーシング
Sprint Racing
SP BATTLE
裏六甲
裏六甲
ステージ2をクリアする
100,000CP

No.	名称	バトル	コース	コース	条件	賞金
09	プレステージ	TAC BATTLE	表六甲	表六甲	碓氷峠、妙義山をクリアする	300,000CP
10	アスリート	TA BATTLE	表六甲	表六甲	榛名、赤城、裏六甲をクリアする	150,000CP
11	SS	CAT BATTLE	志賀草津	志賀草津	ステージ2をクリアする	100,000CP
12	アウトバーン	SP BATTLE	志賀草津	志賀草津	碓氷峠、妙義山をクリアする	300,000CP
13	フレームマスター	CAT BATTLE	志賀草津	志賀草津	榛名、赤城、裏六甲をクリアする	150,000CP
14	山本エンジニヤリング	FL BATTLE	日光	日光	ステージ2をクリアする	100,000CP
15	柿木レーシング	CAT BATTLE	日光	日光	碓氷峠、妙義山をクリアする	300,000CP
16	OMR	TAC BATTLE	日光	日光	榛名、赤城、裏六甲をクリアする	150,000CP

17 ブライトン

BRITON

● SP BATTLE
蔵王
蔵王
ステージ3をクリアする

250,000CP

18 ストラーダ

STRADA

● TA BATTLE
蔵王
ジムカーナ
表六甲、志賀草津、日光をクリアする

500,000CP

19 ハイファイ

HI-FI

● SP BATTLE
阿蘇
阿蘇
ステージ3をクリアする

250,000CP

20 ARTT

artt

● TA BATTLE
阿蘇
ジムカーナ
表六甲、志賀草津、日光をクリアする

500,000 CP

21 アキバ精機

アキバ精機

● CAT BATTLE
箱根
箱根
箱根をクリアしたあとの晴れの月曜日

100,000CP

22 タルガトップ

TARGA TOP

● TAC BATTLE
広島
広島
広島をクリアしたあとの晴れの火、水曜日

110,000CP

23 スピードライセンス

Speed License

● FL BATTLE
榛名
榛名
ライバル070、071を倒したあとの晴れ、曇りの火、木、土曜日

150,000CP

24 プロスプリント

pro sprint

● SP BATTLE
赤城
赤城
ライバル098、099を倒したあとの雨、嵐の月、水、金曜日

160,000CP

25 GTユース

- バトル形式 → CAT BATTLE
- 出現場所 → 裏六甲
- 使用コース → 裏六甲
- 出現条件 → 晴れの月～金曜日
- 賞金 → 125,000CP

26 渡辺自動車

- バトル形式 → TA BATTLE
- 出現場所 → 表六甲
- 使用コース → ジムカーナ
- 出現条件 → ライバル173、174を倒したあとの雨、嵐の月、火曜日
- 賞金 → 355,000CP

27 ヴェルヴァイナー

- バトル形式 → TAC BATTLE
- 出現場所 → 志賀草津
- 使用コース → 志賀草津
- 出現条件 → ライバル203、204を倒したあとの晴れの日曜日
- 賞金 → 367,000CP

28 ハイパフォーマー

- バトル形式 → SP BATTLE
- 出現場所 → 日光
- 使用コース → 日光
- 出現条件 → ライバル230、231を倒したあとの晴れの土、日曜日
- 賞金 → 340,000CP

29 インディペンデント

- バトル形式 → LF BATTLE
- 出現場所 → 蔵王
- 使用コース → 蔵王
- 出現条件 → ライバル266、267を倒したあとの雪、吹雪の月、水、金曜日
- 賞金 → 650,000CP

30 スピードギア

- バトル形式 → TAC BATTLE
- 出現場所 → 阿蘇
- 使用コース → 阿蘇
- 出現条件 → ライバル291、292を倒したあとの1、2週目の日、月曜日
- 賞金 → 645,000CP

31 テラーチューン

- バトル形式 → TA BATTLE
- 出現場所 → 蔵王
- 使用コース → ジムカーナ
- 出現条件 → ライバル265を倒したあとの3、4週目の月～金曜日
- 賞金 → 700,000CP

32 ワンオフ

- バトル形式 → TA BATTLE
- 出現場所 → 箱根七曲
- 使用コース → 箱根七曲
- 出現条件 → 金曜日
- 賞金 → 150,000CP

33 S-STYLE

- バトル形式 → CAT BATTLE
- 出現場所 → 碓氷峠
- 使用コース → 碓氷峠
- 出現条件 → 1、2週目の月～金曜日
- 契約金 → 250,000CP

34 マグネシオzero

- バトル形式 → LF BATTLE
- 出現場所 → 妙義山
- 使用コース → 妙義山
- 出現条件 → 3、4週目の土、日曜日
- 契約金 → 280,000CP

35 ガンビーノレーシング

- バトル形式 → TA BATTLE
- 出現場所 → 八方ヶ原
- 使用コース → 八方ヶ原
- 出現条件 → ライバル248、249を倒したあとの1～3週目の月曜日
- 契約金 → 300,000CP

36 オメガライン

- バトル形式 → FL BATTLE
- 出現場所 → 横浜
- 使用コース → 横浜
- 出現条件 → ライバル239を倒したあとの月、水、金曜日
- 契約金 → 250,000CP

37 テクノスピード

- バトル形式 → TA BATTLE
- 出現場所 → 雪の大谷
- 使用コース → 雪の大谷
- 出現条件 → ライバル340を倒したあとの火、木、土曜日
- 契約金 → 680,000CP

38 シルバークリーク

- バトル形式 → TA BATTLE
- 出現場所 → 阿蘇
- 使用コース → ジムカーナ
- 出現条件 → ライバル290を倒したあとの3、4週目
- 契約金 → 1,000,000CP

39 エバーグリーン

- バトル形式 → SP BATTLE
- 出現場所 → 大垂水
- 使用コース → 大垂水
- 出現条件 → 1、2週目
- 契約金 → 1,250,000CP

40 シュタイナー

- バトル形式 → FL BATTLE
- 出現場所 → 霧ヶ峰
- 使用コース → 霧ヶ峰
- 出現条件 → 3、4週目
- 契約金 → 1,500,000 CP

●ステッカー貼りつけ位置による報奨金額

NO.	スポンサー名	フロントガラス	リアガラス	サイド	Cピラー	フロントバンパー	リアバンパー
01	テイクオフ	10,000	7,000	2,000	3,000	1,000	1,000
02	ユアーズ	9,000	11,000	2,000	2,000	1,000	1,000
03	アウトライフェン	30,000	10,000	10,000	2,000	1,000	2,000
04	オートコンプリート	50,000	30,000	10,000	5,000	2,000	2,000
05	イエローマジック	30,000	9,000	10,000	4,000	1,000	1,000
06	グラフィティアート	50,000	25,000	15,000	7,000	1,000	2,000
07	Rコンセプト	70,000	37,000	50,000	3,000	2,000	1,000
08	スプリントレーシング	65,000	40,000	45,000	4,000	3,000	2,000
09	プレステージ	188,000	75,000	80,000	50,000	5,000	5,000
10	アスリート	140,000	75,000	110,000	70,000	3,000	3,000
11	SS	70,000	45,000	45,000	5,000	4,000	4,000
12	アウトバーン	150,000	110,000	100,000	90,000	3,000	2,000
13	フレームマスター	138,000	85,000	85,000	80,000	3,000	3,000
14	山本エンジニヤリング	60,000	50,000	50,000	4,000	3,000	3,000
15	柿木レーシング	155,000	100,000	120,000	85,000	5,000	5,000
16	OMR	150,000	75,000	100,000	90,000	5,000	4,000
17	ブライトン	100,000	80,000	75,000	6,000	5,000	5,000
18	ストラーダ	250,000	200,000	125,000	110,000	7,000	5,000
19	ハイファイ	100,000	90,000	70,000	65,000	3,000	3,000
20	ARTT	200,000	190,000	140,000	125,000	7,000	7,000
21	アキバ精機	30,000	8,000	6,000	3,000	2,000	2,000
22	タルガトップ	25,000	8,000	7,000	3,000	1,000	1,000
23	スピードライセンス	80,000	15,000	10,000	8,000	1,000	2,000
24	プロスプリント	100,000	25,000	15,000	10,000	3,000	3,000
25	GTユース	50,000	30,000	18,000	9,000	1,000	1,000
26	渡辺自動車	190,000	110,000	100,000	80,000	9,000	7,000
27	ヴェルヴァイナー	200,000	125,000	100,000	90,000	10,000	10,000
28	ハイパフォーマー	180,000	100,000	90,000	70,000	8,000	8,000
29	インディペンデント	280,000	188,000	100,000	50,000	5,000	5,000
30	スピードギア	300,000	150,000	130,000	70,000	8,000	7,000
31	テラーチューン	350,000	200,000	180,000	100,000	35,000	35,000
32	ワンオフ	14,000	75,000	65,000	60,000	5,000	5,000
33	S-STYLE	98,000	75,000	50,000	45,000	6,000	5,000
34	マグネシオzero	100,000	75,000	70,000	60,000	6,000	6,000
35	ガンビーノレーシング	165,000	80,000	80,000	65,000	7,000	7,000
36	オメガライン	100,000	90,000	75,000	70,000	9,000	8,000
37	テクノスピード	330,000	180,000	165,000	72,000	10,000	10,000
38	シルバークリーク	500,000	250,000	135,000	98,000	20,000	20,000
39	エバーグリーン	620,000	350,000	150,000	100,000	50,000	30,000
40	シュタイナー	700,000	500,000	250,000	220,000	100,000	100,000

RACE/PRIZE DATA

DATA BASE

レース&プライズデータ

すべてのレースで優勝することやプライズ集めも、このゲームの目的のひとつだ。
特定の条件がそろわないと開催されないレースなどは、ここでチェックして狙い撃ちしていこう。

●カテゴリーLV一覧

LV	必要EXP	LV	必要EXP	LV	必要EXP	LV	必要EXP	LV	必要EXP
2	4	6	100	10	390	14	970	18	1930
3	15	7	150	11	510	15	1170	19	2200
4	40	8	210	12	640	16	1390	20	2680
5	70	9	290	13	700	17	1640		

●ノーマルレース

コース	レース名	参加可能LV	クリアタイム	クリアポイント	獲得CP	獲得EXP
箱根	HAKONE CA CUP	1	01'30"000	4,500pts	50,000CP	1
箱根	HAKONE TA CUP	1	01'07"000	-	50,000CP	1
箱根	HAKONE TAC CUP	1	01'40"000	-	50,000CP	1
広島	HIROSHIMA CA CUP	1	02'00"000	6,000pts	50,000CP	1
広島	HIROSHIMA TA CUP	1	01'45"000	-	50,000CP	1
広島	HIROSHIMA TAC CUP	1	02'05"000	-	50,000CP	1
榛名	HARUNA CA CUP	2	02'15"000	12,000pts	100,000CP	2
榛名	HARUNA TA CUP	2	01'48"000	-	100,000CP	2
榛名	HARUNA TAC CUP	2	02'15"000	-	100,000CP	2
赤城	AKAGI CA CUP	2	01'45"000	9,000pts	100,000CP	2
赤城	AKAGI TA CUP	2	01'38"000	-	100,000CP	2
赤城	AKAGI TAC CUP	2	01'55"000	-	100,000CP	2
裏六甲	B.ROKKO CA CUP	2	01'20"000	9,000pts	100,000CP	2
裏六甲	B.ROKKO TA CUP	2	01'25"000	-	100,000CP	2
裏六甲	B.ROKKO TAC CUP	2	01'38"000	-	100,000CP	2
表六甲	F.ROKKO CA CUP	4	02'15"000	14,000pts	250,000CP	4
表六甲	F.ROKKO TA CUP	4	02'07"000	-	250,000CP	4
表六甲	F.ROKKO TAC CUP	4	02'08"000	-	250,000CP	4
志賀草津	SHIGA CA CUP	4	01'55"000	11,000pts	250,000CP	4
志賀草津	SHIGA TA CUP	4	02'03"000	-	250,000CP	4
志賀草津	SHIGA TAC CUP	4	02'25"000	-	250,000CP	4
日光	NIKKO CA CUP	4	03'00"000	21,000pts	250,000CP	4
日光	NIKKO TA CUP	4	02'18"000	-	250,000CP	4
日光	NIKKO TAC CUP	4	02'38"000	-	250,000CP	4
蔵王	ZAO CA CUP	7	02'30"000	14,000pts	350,000CP	10
蔵王	ZAO TA CUP	7	01'44"000	-	350,000CP	10
蔵王	ZAO TAC CUP	7	03'06"000	-	350,000CP	10
阿蘇	ASO CA CUP	7	01'30"000	12,000pts	350,000CP	10
阿蘇	ASO TA CUP	7	02'07"000	-	350,000CP	10
阿蘇	ASO TAC CUP	7	02'10"000	-	350,000CP	10
北海道	HOKKAIDO CA CUP	13	03'00"000	20,000pts	500,000CP	30
北海道	HOKKAIDO TA CUP	13	02'20"000	-	500,000CP	30
北海道	HOKKAIDO TAC CUP	13	02'42"000	-	500,000CP	30

●ジムカーナ

レース名	ステージ	TAクリアタイム	TA獲得CP	CAクリアポイント	CA獲得CP
GYMKHANA LEVEL1	1	00'13"000	20,000CP	1,000pts	25,000CP
	2	00'12"500	50,000CP	2,000pts	60,000CP
	3	00'12"000	100,000CP	3,000pts	120,000CP
	4	00'11"500	200,000CP	3,800pts	240,000CP
	FINAL	00'10"500	350,000CP	4,500pts	420,000CP
GYMKHANA LEVEL2	1	00'16"000	25,000CP	2,000pts	30,000CP
	2	00'15"500	54,000CP	3,500pts	65,000CP
	3	00'15"000	120,000CP	4,600pts	145,000CP
	4	00'14"200	240,000CP	5,200pts	290,000CP
	FINAL	00'13"000	400,000CP	6,000pts	480,000CP
GYMKHANA LEVEL3	1	00'16"800	36,000CP	3,000pts	40,000CP
	2	00'15"500	58,000CP	5,000pts	70,000CP
	3	00'14"800	145,000CP	6,200pts	175,000CP
	4	00'14"000	280,000CP	6,800pts	336,000CP
	FINAL	00'13"500	520,000CP	7,500pts	625,000CP
GYMKHANA LEVEL4	1	00'21"800	40,000CP	3,600pts	42,000CP
	2	00'20"500	64,000CP	5,500pts	77,000CP
	3	00'19"800	160,000CP	6,800pts	200,000CP
	4	00'19"000	330,000CP	7,500pts	400,000CP
	FINAL	00'18"200	640,000CP	9,000pts	770,000CP
GYMKHANA LEVEL5	1	00'27"500	42,000CP	4,000pts	45,000CP
	2	00'25"500	68,000CP	6,000pts	82,000CP
	3	00'24"000	180,000CP	7,800pts	216,000CP
	4	00'23"000	370,000CP	8,500pts	450,000CP
	FINAL	00'21"200	700,000CP	9,500pts	840,000CP
GYMKHANA LEVEL6	1	00'27"800	45,000CP	5,500pts	55,000CP
	2	00'25"400	72,000CP	8,500pts	86,000CP
	3	00'24"000	195,000CP	9,000pts	235,000CP
	4	00'22"600	400,000CP	9,500pts	480,000CP
	FINAL	00'21"400	770,000CP	11,000pts	925,000CP
GYMKHANA LEVEL7	1	00'31"400	47,000CP	6,000pts	60,000CP
	2	00'30"000	75,000CP	8,500pts	90,000CP
	3	00'28"800	210,000CP	9,000pts	250,000CP
	4	00'27"400	430,000CP	10,000pts	520,000CP
	FINAL	00'25"600	840,000CP	12,000pts	960,000CP
GYMKHANA LEVEL8	1	00'31"000	54,000CP	6,500pts	65,000CP
	2	00'29"500	80,000CP	11,000pts	95,000CP
	3	00'28"400	230,000CP	12,000pts	280,000CP
	4	00'27"200	450,000CP	13,000pts	540,000CP
	FINAL	00'25"500	880,000CP	14,000pts	1,000,000CP
GYMKHANA LEVEL9	1	00'33"800	62,000CP	7,500pts	75,000CP
	2	00'32"500	85,000CP	13,000pts	100,000CP
	3	00'31"000	250,000CP	13,800pts	300,000CP
	4	00'29"200	470,000CP	14,500pts	570,000CP
	FINAL	00'27"400	920,000CP	15,500pts	1,100,000CP
GYMKHANA LEVEL10	1	00'35"500	70,000CP	9,000pts	85,000CP
	2	00'34"000	90,000CP	13,000pts	110,000CP
	3	00'32"600	260,000CP	14,000pts	320,000CP
	4	00'31"200	500,000CP	15,000pts	600,000CP
	FINAL	00'29"500	1,000,000CP	17,000pts	1,200,000CP

●アドバンスレース

コース	レース名	バトル形式	参加可能LV	クリアタイム	出場条件	クリアポイント	出現条件	獲得プライズ(CP)	獲得EXP
箱根	NA FESTA	CA BATTLE	2	02'15"000	NAエンジン搭載車	18,000pts	特別な条件はなし	PRIZE 05(75,000CP)	2
箱根	TURBO FESTA	TA BATTLE	4	02'08"000	ターボエンジン車	-	晴れの土曜日	PRIZE 14(75,000CP))	15
箱根	RIVAL CAR MATCH	TA BATTLE	19	02'05"000	ライバルのクルマ	-	ライバル265、290を倒したあとの4週目の嵐の土、日曜日	PRIZE 39(80,000CP)	300
広島	NA FESTA	TA BATTLE	2	02'28"000	NA車	-	特別な条件はなし	PRIZE 06(75,000CP)	2
広島	TURBO FESTA	CA BATTLE	5	02'15"000	ターボ車	20,000pts	晴れの日曜日	PRIZE 20(80,000CP)	30
榛名	FF ATTACKER	TA BATTLE	4	02'57"000	FF駆動車	-	特別な条件はなし	PRIZE 07(125,000CP)	3
榛名	FR ATTACKER	CA BATTLE	8	03'00"000	FR駆動車	20,000pts	1週目の晴れ、曇りの水曜日	PRIZE 23(125,000CP)	49
赤城	FF ATTACKER	TAC BATTLE	4	03'04"000	FF駆動車	-	特別な条件はなし	PRIZE 08(125,000CP)	3
赤城	FR ATTACKER	TA BATTLE	8	03'11"000	FR駆動車	-	2週目の晴れ、曇りの金曜日	PRIZE 24(125,000CP)	48
裏六甲	FF ATTACKER	CA BATTLE	4	02'30"000	FF駆動車	20,000pts	特別な条件はなし	PRIZE 09(125,000CP)	3
裏六甲	FR ATTACKER	TAC BATTLE	9	02'24"000	FR駆動車	-	晴れの水、金曜日	PRIZE 25(125,000CP)	55
表六甲	TOYOTA CUP	CA BATTLE	9	02'30"000	トヨタのクルマ	18,000pts	特別な条件はなし	PRIZE 10(300,000CP)	10
裏六甲	MAZDA CUP	TA BATTLE	12	02'26"000	マツダのクルマ	-	晴れの火、木曜日	PRIZE 27(300,000CP)	80
表六甲	SMALL CAR CUP	TAC BATTLE	16	01'56"000	ダイハツかスズキのクルマ	-	ライバル249を倒したあとの晴れの土、日曜日	PRIZE 31(300,000CP)	110
志賀草津	NISSAN CUP	TAC BATTLE	9	02'25"000	ニッサンのクルマ	-	特別な条件はなし	PRIZE 15(300,000CP)	10
志賀草津	MITSUBISHI CUP	CA BATTLE	12	03'00"000	ミツビシのクルマ	23,500pts	晴れ、曇りの土、日曜日	PRIZE 28(300,000CP)	80
志賀草津	RIVAL CAR MATCH	TA BATTLE	15	02'18"000	ライバルのクルマ	-	ライバル239を倒したあとの1、3週目の雨、嵐の金曜日	PRIZE 32(400,000CP)	95
日光	HONDA CUP	TA BATTLE	7	02'52"000	ホンダのクルマ	-	特別な条件はなし	PRIZE 16(300,000CP)	10
日光	SUBARU CUP	TAC BATTLE	13	02'36"000	スバルのクルマ	-	2、3週目の晴れ、曇りの金曜日	PRIZE 29(300,000CP)	65
日光	EUROPEAN CUP	CA BATTLE	12	03'10"000	欧州車※	23,000pts	ライバル231を倒したあとの4週目の雨、嵐の土、日曜日	PRIZE 33(300,000CP)	110
蔵王	UNDER LITTER CUP	CA BATTLE	12	03'45"000	排気量1000cc未満のクルマ	24,000pts	特別な条件はなし	PRIZE 17(500,000CP)	20
蔵王	MIDDLE ENGINE CUP	TAC BATTLE	19	02'22"000	排気量1000cc以上3000cc未満のクルマ	-	1、2週目の晴れ、曇りの火曜日	PRIZE 30(600,000CP)	300
蔵王	HEAVY ENGINE CUP	TA BATTLE	20	02'47"000	排気量3000cc以上のクルマ	-	ライバル274、299を倒したあとの雨、嵐の日	PRIZE 34(700,000CP)	-
阿蘇	LIGHT WEIGHT CUP	CA BATTLE	12	02'30"000	重量1000kg未満のクルマ	21,000pts	特別な条件はなし	PRIZE 18(500,000CP)	20
阿蘇	MIDDLE WEIGHT CUP	TAC BATTLE	19	02'24"000	重量1000kg以上1500kg未満のクルマ	-	3、4週目の晴れ、曇りの水曜日	PRIZE 35(600,000CP)	300

※ALFA ROMEO、AUDI、FIAT、GEMBALLA、OPEL、PEUGEOT、RENAULT、VOLKSWAGENのクルマ

コース	レース名	バトル形式	参加可能LV	出場条件	出現条件	
			クリアタイム	クリアポイント	獲得プライズ(CP)	獲得EXP
阿蘇	HEAVY WEIGHT CUP	TA BATTLE	20	重量1500kg以上のクルマ	ライバル340を倒したあとの4週目の雨、嵐の日	
			02'22"000	-	PRIZE 38(700,000CP)	-
北海道	4WD ATTACKER	TA BATTLE	15	4WD駆動車	特別な条件はなし	
			02'10"000	-	PRIZE 19(750,000CP)	40
北海道	HEAVY WEIGHT CUP	TA BATTLE	19	重量1500kg以上のクルマ	1、2週目の晴れの土曜日	
			02'42"000	-	PRIZE 36(850,000CP)	300
北海道	MONSTER CUP	TA BATTLE	20	出力が350ps以上のクルマ	3、4週目の雨、嵐の日曜日	
			02'58"000	-	PRIZE 37(850,000CP)	-
北海道	GIANT CUP	TA BATTLE	20	トルクが45kg･m以上のクルマ	ライバル332、349を倒したあとの晴れの水曜日	
			03'22"000	-	PRIZE 40(950,000CP)	-

●マスターレース

コース	レース名	バトル形式		出場条件	出現条件
				獲得賞品(CP)	獲得EXP
広島	STRAIGHT MATCH	LF BATTLE	3	直列エンジン搭載車	ライバル049を倒したあとの3週目の水曜日
				ROM LV3(100,000CP)	10
榛名	LEVIN･TRUENO CUP	LF BATTLE	4	TRUENOまたはLEVIN	ライバル066を倒したあとの雨の日曜日
				TRANSMISSION LV3(250,000CP)	45
赤城	ROTARY MATCH	FL BATTLE	4	ロータリーエンジン搭載車	ライバル090を倒したあとの晴れの土曜日
				V-MUFFLER L LV3(250,000CP)	60
裏六甲	V-LINE MATCH	FL BATTLE	4	V型エンジン搭載車	ライバル115を倒したあとの晴れの日、月曜日
				TRM社 INTERCOOLER LV3(250,000CP)	55
表六甲	BOXER MATCH	FL BATTLE	15	水平対向エンジン搭載車	ライバル163、193、223を倒したあとの晴れの火曜日
				GENKI-S2000(500,000CP)	100
志賀草津	SPECIAL CAR ROUND	FL BATTLE	17	SPECIALカテゴリーのクルマ	ライバル239、249を倒したあとの3週目の雨の土曜日
				mines SKYLINE(500,000CP)	270
日光	RIVAL CAR MATCH	LF BATTLE	19	ライバルのクルマ	ライバル230、231を倒したあとの1、2週目の晴れの土、日曜日
				HKS ALTEZZA(500,000CP)	300
蔵王	SKYLINE & Z STAGE	LF BATTLE	20	SKYLINEまたはフェアレディZ	ライバル273、274を倒したあとの雨、嵐の月、水曜日
				HKS SILVIA(1,000,000CP)	-
阿蘇	50･500 KINGDOM	FL BATTLE	20	トルクが50kg･m以上、出力が500ps以上のクルマ	ライバル340を倒したあとの雨の土、日曜日
				MCR-GT-R (1,000,000CP)	-
北海道	KAIDO CHAMPIONSHIP	LF BATTLE	20	すべてのクルマ	ライバル322、323を倒したあとの4週目の晴れの日曜日
				PUNTOABARTH SUPER 2004(1,500,000CP)	-

●プライズリスト

NO.	プライズ名	入手条件
01	INEXPERIENCED MEDAL	ライバル013を倒す
02	MEDAL OF BALAS	ライバル033を倒す
03	MEDAL OF AMBITION	ライバル047を倒す
04	MYSTIC MEDAL	ライバル067を倒す
05	PERILOUS MEDAL	箱根のNA FESTAで1位を獲る
06	MEDAL OF SIDETES	広島のNA FESTAで1位を獲る
07	MEDAL OF BOLD PERSON	榛名のFF ATTACKERで1位を獲る
08	MEDAL OF COURAGE	赤城のFR ATTACKERで1位を獲る
09	MEDAL OF KNIGHT	裏六甲のFR ATTACKERで1位を獲る
10	MEDAL OF TOP RANKER	表六甲のTOYOTA CUPで1位を獲る
11	INEXPERIENCED SHIELD	ライバル116を倒す
12	SHIELD OF HIERAX	ライバル129を倒す
13	SHIELD Of VOTUM	ライバル139を倒す
14	SHIELD OF PERTINAX	箱根のTURBO FESTAで1位を獲る
15	SHIELD OF DIVUS	志賀草津のNISSAN CUPで1位を獲る
16	SHIELD OF NOBILISSIMUS	日光のHONDA CUPで1位を獲る
17	SHIELD OF BARONET	蔵王のUNDER LITTER CUPで1位を獲る
18	SHIELD OF DUCHESS	阿蘇のLIGHT WEIGHT CUPで1位を獲る
19	SHIELD OF LEGENDARY	北海道の4WD ATTACKERで1位を獲る
20	SHIELD OF MASTER	広島のFF ATTACKERで1位を獲る
21	CUP OF JULIUS	ライバル194を倒す
22	CUP OF VIOLENT WIND	ライバル246を倒す
23	CUP OF DIDIUS JULIANUS	榛名のFR ATTACKERで1位を獲る
24	CUP OF POPE	赤城のFR ATTACKERで1位を獲る
25	CUP OF SUBLIMITY	裏六甲のFR ATTACKERで1位を獲る
26	TROPHY OF CONSUL	ライバル292を倒す
27	TROPHY OF CAESAR	表六甲のMAZDA CUPで1位を獲る
28	TROPHY OF GRYPOS	志賀草津のMITSUBISHI CUPで1位を獲る
29	TROPHY OF ASIATIKOS	日光のSUBARU CUPで1位を獲る
30	TROPHY OF PRINCE ELECTOR	蔵王のMIDDLE ENGINE CUPで1位を獲る
31	TROPHY OF KERAUNOS	表六甲のSMALL CAR CUPで1位を獲る
32	TROPHY OF PATER PATRIAE	志賀草津のRIVAL CAR CUPで1位を獲る
33	TROPHY OF EARL	日光のEUROPEAN CUPで1位を獲る
34	TROPHY OF BISHOP	蔵王のHEAVY ENGINE CUPで1位を獲る
35	TROPHY OF ARCHDUKE	阿蘇のMIDDLE WEIGHT CUPで1位を獲る
36	TROPHY OF ADEPT	北海道のHEAVY WEIGHT CUPで1位を獲る
37	TROPHY OF PROMINENT	北海道のMONSTER CUPで1位を獲る
38	TROPHY OF NOTABLE	阿蘇のHEAVY WEIGHT CUPで1位を獲る
39	IMPERIAL TROPHY	箱根のRIVAL CAR MATCHで1位を獲る
40	TROPHY OF CONQUEROR	北海道のGIANT CUPで1位を獲る

DRESSUP CATALOG

DATA BASE

ドレスアップカタログ

すべてのホイールとカッティングシートをカタログにして掲載。
カッティングシートには色の変更が可能なものもあり、組み合わせは無限大だ。最高の組み合わせを探してくれ。

●ホイールカタログ

➡5ZIGEN

FIRE-BALL C-1 / FIRE-BALL C-2 / FIRE-BALL C-3 / FIRE-BALL C-4 / FN01R-C C-1 / FN01R-C C-2

FN01R-C C-3 / FN01R-C C-4 / 5ZR C-1 / 5ZR C-2 / M-05 C-1 / M-05 C-2

M-05 C-3 / M-05 C-4 / INPERIO S-08 C-1 / INPERIO S-08 C-2 / INPERIO S-08 C-3 / INPERIO S-08 C-4

➡YOKOHAMA

Typhoon C-1 / Typhoon C-2 / AVS Model 5 C-1 / AVS Model 5 C-2 / AVS Model 5 C-3 / AVS Model 5 C-4

AVS Model T6 C-1 / AVS Model T6 C-2 / AVS Model T6 C-3 / AVS Model T6 C-4 / AVS Model T7 C-1 / AVS Model T7 C-2

AVS Model T7 C-3 / AVS Model T7 C-4 / KREUZER Series V C-1 / KREUZER Series V C-2 / KREUZER Series V C-3 / KREUZER Series X C-1

➡YOKOHAMA

KREUZER Series X C-2
KREUZER Series X C-3
KREUZER Series X C-4
SUPER ADVAN Racing V2 C-1
SUPER ADVAN Racing V2 C-2
SUPER ADVAN Racing V2 C-3
SUPER ADVAN Racing V2 C-4
SUPER ADVAN Racing V2 C-5
SUPER ADVAN Racing V2 C-6
Connoisseur No.51C C-1
Connoisseur No.51C C-2
Connoisseur No.51C C-3
Connoisseur No.51C C-4
ADVAN RG C-1
ADVAN RG C-2
ADVAN RG C-3
ADVAN RCII C-1
ADVAN RCII C-2
ADVAN RCII C-3
ADVAN RCII C-4
ADVAN Racing ONI C-1
ADVAN Racing ONI C-2
ADVAN Racing ONI C-3
ADVAN Racing ONI C-4
➡ENKEI

RPF1 C-1
RPF1 C-2
RPF1 C-3
ES-TARMAC C-1
ES-GRAVEL C-1
NT03+M C-1
➡TAKECHI

NT03+M C-2
WRC TARMAC EVO FORGED C-1
RS+M C-1
CP-035 C-1
CP-035 C-2
CP-035R C-1
CP-Ftune C-1
CP-FtuneR C-1
CP-FtuneR C-2
CP-FtuneR C-3
CP-FtuneR C-4
TYPE-CR C-1
➡RAYS (VolkRacing)

TYPE-CR C-2
TYPE-CR C-3
TE37 C-1
TE37 C-2
CE28N C-1
CE28N C-2

CE28N C-3
SE37K C-1
SE37K C-2
GT-C C-1
GT-C C-2
GT-C C-3
GT-U C-1
GT-U C-2
GT-U C-3
GT-7 C-1
GT-7 C-2
GT-7 C-3
➡RAYS(GramLights)
GT-7 C-4
57F C-1
57F C-2
57C C-1
57C C-2
57C C-3
57S C-1
57S C-2
57S C-3
57S C-4
57PRO C-1
57PRO C-2
➡B.I.M
ae033 C-1
ae033 C-2
ae034 C-1
ae034 C-2
CS031 C-1
CS031 C-2
➡SPARCO
NS2 PYTHON C-1
NS2 PYTHON C-2
NT-R C-1
NT-R C-2
NT-R C-3
TARMAC C-1
➡WATANABE
TARMAC C-2
TARMAC C-3
VIPR R C-1
VIPR R C-2
Eight Spoke C-1
Eight Spoke C-2
Eight Spoke C-3
Eight Spoke C-4
Eight Spoke C-5
Eight Spoke C-6
Eight Spoke C-7
Cyclone C-1

WATANABE

Cyclone C-2 | Cyclone C-3 | Cyclone C-4 | Cyclone C-5 | Cyclone C-6 | Forged Eight C-1

SPEEDLINE

GT-oneR C-1 | GT-oneR C-2 | GT-oneR C-3 | Compe-2 C-1 | Compe-2 C-2 | Compe-2 C-3

GT-one C-1 | GT-one C-2 | GT-one C-3 | GT-one C-4 | CHRONO C-1 | CHRONO C-2

Prodrive

CHRONO C-3 | CHRONO C-4 | type2013 C-1 | P-WRC1 C-1 | P-WRC1 C-2 | P-WRC1 C-3

GC-07C C-1 | GC-07C C-2 | GC-07C C-3 | GC-05F C-1 | GC-05F C-2 | GC-05F C-3

●カッティングシートカタログ

ALFA ROMEO 1-1
MAKER 1
SIDE — Alfa Romeo
BOMNET — Alfa Romeo

ALFA ROMEO 1-2
MAKER 1
SIDE
BOMNET

AUDI 1-1
MAKER 1
SIDE — Audi
BOMNET — Audi

AUDI 1-2
MAKER 1
SIDE — Audi
BOMNET — Audi

AUDI 1-3
MAKER 1
SIDE
BOMNET

FIAT
MAKER 1
SIDE — FIAT
BOMNET — FIAT

GEMBALLA 1-1
MAKER 1
SIDE — GEMBALLA
BOMNET — GEMBALLA

GEMBALLA 1-2
MAKER 1
SIDE
BOMNET

OPEL
MAKER 1
SIDE
BOMNET

PEUGEOT
MAKER 1
SIDE
BOMNET

RENAULT 1-1
MAKER 1
SIDE — RENAULT
BOMNET — RENAULT

RENAULT 1-2
MAKER 1
SIDE
BOMNET

volkswagen 1-1
MAKER 1
SIDE
BOMNET

volkswagen 1-2
MAKER 1
SIDE
BOMNET

5ZIGEN 1
MAKER 2
SIDE — 5ZIGEN
BOMNET — 5ZIGEN

5ZIGEN 2
MAKER 2
SIDE — 5ZIGEN
BOMNET — 5ZIGEN

ADVAN
MAKER 2
SIDE — YOKOHAMA
BOMNET — YOKOHAMA

ALPINE
MAKER 2
SIDE
BOMNET

BOMEX
MAKER 2
SIDE — BOMEX
BOMNET — BOMEX

BLITZ
MAKER 2
SIDE — BLITZ
BOMNET — BLITZ

SET9
SIDE
BOMNET

SET10
SIDE
BOMNET

SET11
SIDE
BOMNET

SET12
SIDE
BOMNET

SET13
SIDE
BOMNET

SET14
SIDE
BOMNET

SET15
SIDE
BOMNET

SET16
SIDE
BOMNET

SET17
SIDE
BOMNET

SET18
SIDE
BOMNET

KAIDO 峠の伝説 OFFICIAL GUIDE BOOK

KAIDO ー峠の伝説ー 公式ガイドブック

2005年8月9日　初版発行

執筆	鈴木貴義	発行人	浜村弘一
デザイン	渡部岳(ファミ通書籍編集部)	編集人	青柳昌行
マップ制作	矢谷竜也(アトリエネット)	編集長	坂本武郎
	矢谷光代(アトリエネット)	副編集長	澄田雅範
デザイン協力	細越航(株式会社あとらす二十一)	業務部	神田雅代
編集	小野泉(ファミ通書籍編集部)	印刷	大日本印刷
校正	古川香苗	協力	株式会社エッチ・ケー・エス
	坂口哲也		

発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555(代表)

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

エンターブレイン カスタマーサポート
電話:0570-060-555
(受付時間は土日祝日を除く12:00〜17:00)
メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp

ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN4-7577-2408-X
Printed in JAPAN

ISBN4-7577-2408-X

C0076 ¥1500E

9784757724082

1920076015007

エンターブレイン
定価 本体1500円 +税

箱根・広島・榛名・赤城・裏六甲・表六甲・志賀草津・日光・蔵王・阿蘇・北海道・箱根七曲・碓氷峠・妙義山・八方ヶ原・横浜・雪の大谷・霧ヶ峰・大垂水

全19コースを詳細マップで攻略

チューニング&セッティングからドライブテクニックまで

クルマの基礎を完全解説

使用可能な219車種、ライバル357人など、すべての詳細なデータや出現条件を完全掲載